576 KByte

C–64 AMIGA

1990/7



Idén is lesz karácsony!

Egy ajándékajánlat:
rövidesen megjelenik a

NAGY JÁTÉKKÖNYV

– Commodore 64-re

A Computer Panoráma Kft.
kiadásában

28 szuper játék,

s ráadásként 3 meglepetés
két mágneslemezen, érdekes leírással.

Mindez egy könyvben!

A korlátozott példányszámra való
tekintettel,
már most adja fel megrendelését!
A könyv és a lemezek ára: 460 + 90,
azaz 550 Ft.
Megrendelhető: a Novotrade
Számítástechnikai Szaküzletében
1136 Budapest, Balzac u. 35.

NAGY JÁTÉKKÖNYV – C–64-RE

MEGRENDELŐLAP

Név: ______________________

Postacím: ______________________

Aláírás: ______________________

A könyv ára a postaköltséget nem tartalmazza! (A kitöltött megrendelőlapot borítékban kérjük a fenti címre elküldeni!)



BOLDOG ÚJ ÉVET KÍVÁNUNK MINDEN KEDVES OLVASÓNKNAK!

TARTALOM

576 KByte

1990/7. SZÁM

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin
Kiadja a COMGAME Gmk
1026 Budapest, Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.
Címlapterv és grafika: Szál Andor

ISSN 0865–8226
Zrínyi Nyomda 90.2514/66-22
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató



SLY SPY – SECRET AGENT . (199)



DAMOCLES .... (207)



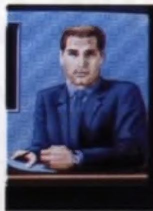
THE COLONEL'S BEQUEST . (211)



IMMORTAL .... (230)

576 KByte

HÍREK



• Forró hírek az új MINDSCAPE produkcióról, a Captive-ről. Az egész program csak 1 lemezes lesz, de 65 ezer(!) pályát fog tartalmazni. A játéknak mindössze 1 előre rögzített képernyője van, a többit mindig akkor generálja, ha lépünk. A programozó azt nyilatkozta, hogy a játék teljes végigjátszásához negyven év szükségeltetne! A képernyőn egyszerre 32 szín lesz látható.

• A DIGITAL IMAGE DESIGN már készíti két új játékát a Retaliator 2-t és az Epic-et. Mindkettő szupergyors, forradalmasított 3D grafikát tartalmaz. A különböző tárgyak többek között a szürke 16 árnyalatának felhasználásával vannak rajzolva.

• Az ATARI GAMES múlt évi játéktermi szenzációja, a S.T.U.N. Runner a DOMARK jóvoltából az Amiga tulajdonosok kezébe kerülhet az év végére.

• Szinte már természetes, hogy a sikeres mozifilmek előbb-utóbb a számítógépeken is megjelennek. Most éppen a Drick Tracy és a Teenage Mutant Ninja Turtles várható. Az utóbbiról annyit, hogy az amerikai verzió már elkészült, az európaira még várni kell. A két játék nem fog teljesen megegyezni, eltérések lesznek a grafikában és a játékmenetben. Mivel a „cenzorok" a ninja szót erősnek találták, az európai változat címe Teenage Mutant Hero Turtles lesz. Szerkesztőségünk már látta a filmet és „teljesen odáig van tőle".

• Azt bizonyára nem mindenki tudja (mivel eddig példa nélkül áll), hogy a Flight of the Intruder című szimulátorhoz egy alapötletet a megegyező című film adta, melyet remélhetőleg a hazai mozik is bemutatnak.

• Talán a Hard Drivin' egykori sikerén felbuzdúlva a szimulátorairól híres SPECTRUM HOLOBYTE egy hasonló stílusú játékot kíván a piacra dobni. A Stunt Driver-ben lehetőség lesz arra, hogy két gépet (Amigát) összekapcsolva egymás ellen küzdjünk.

Előző hírünkhöz tartozik, hogy készül, a Hard Drivin' 2.

• A SEGA (szerintem [Martin] eddig a legcsúcsabb) játéktermi autómatájának, a Line of Fire-nek készül a számítógép változata. Akinek még nem volt szerencséje a géphez, az a budapesti EXPO 25 Disco-ban megtekintheti és kipróbálhatja. A játékban jeep-pel, helikopterrel, motorcsónakkal és repülőgéppel haladhatunk, az ellenséget pedig egy szuper géppuskával írthatjuk. Az automatának hatalmas képernyője, óriási grafikája, profi sebessége van, ezért nem hiszem, hogy a konverzió túl jól fog sikerülni. Főleg a 64-es változattól nem várunk sokat.

• Egy másik SEGA játék, az E-SWAT is készülődik. Ebben egy jövőbeni rendőr szerepét játsszuk.

• Készül a Mean Streets Amiga változata. A történetből a legújabb software divat szerint két játék is készül, egy arcade verekedős, és egy Sierra szerű mászkálós-kaland. Mindkét verzióban meghatározó szereplőek lesznek a digitalizált képek.

• A MICROSTYLE legújabb football programjával, az International Soccer Challenge-el kíván piacot robbantani. A játékban teljesen szokatlan szemszögből is nézhetjük a pályát.



A Star Glider 2 egy ősrégi Amiga játék, melyről annak idején azt nyilatkozták, hogy soha nem fog elkészülni 64-re mégis hamarosan piacra kerül. (képünkön)

Horror a javából

NIGHTBREED

Hogy milyen találékony lehet egy horror író fantáziája, annak kiváló bizonyítéka a nyugat-európai mozikban nemrégiben bemutatott NIGHTBREED című film. Aki látta, vagy kezébe kerültek olyan videós újságok, melyek a film legvisszataszítóbb teremtményeinek fotóit közlik hasábjaikon, az valószínű egyetért velünk abban, hogy ez az alkotás méltán pályázhat az év horror-phantasy filmje címre.

Valószínűleg az Ocean cég szakemberei is hasonlóan vélekedhettek, mikor megvásárolták a film „megjátékosításának" jogát, és alapos munkával elkészítették a játékverziókat C64-re és Amigára egyaránt. Az Amiga-tulajdonosok örömére a játék kétféle verzióban jelent meg; az egyik stratégiai elemek és az arcade-style kombinációjára épül, míg a másik verzió az akció és „mászkálós-gyűjtögetős-stílus keveréke. C64-re csak ez utóbbi változat jelent meg. Aaargh!!!

PROLÓGUS

Midian City, melyhez legendák sora fűződik, már évszázadok óta nyújt biztos menedéket egyes mutáns fajoknak, a társadalom kivetettjeinek, száműzötteknek, akik az emberi faj gyarlóságai elől menekültek ebbe a városba. A kihalt pusztaságon elterülő város lakói között él az a legenda, mely szerint egy nap egy férfi érkezik a városba, hogy nyugalomra és társakra találjon a mutánsok között, de ugyanakkor magával hozza a halált, a gyilkolást is...

Aaron Boone személyében a legenda valóra válik. A férfit tömeggyilkosság miatt kőrözik, amelyhez azonban neki semmi köze sincs. Az ártatlanságát bizonyítani nem tudó, az igazságszolgáltatás elől menekülő Boone hallva az emberi társadalmaktól teljesen izolált városról, Midianba menekül. Itt szeretne megnyugvást és társakat szerezni, sőt mindent elkövet azért, hogy maga is „éjszakai teremtménnyé" (HIGHTBREED) váljon, hogy teljesen feledtetni tudja magával előző életét. Ezen kívánsága hamar teljesül, amikor egy kannibál mutáns (egy bizonyos PELOQUIN) megmarja, minek következtében hihetetlen testi-lelki változásokon esik át, és ő is teljes jogú ABREED-dé válik.

A mutáns civilizáció „idilli" életét egy véletlen azonban teljesen feldúlja, és a Boone-t üldöző rendőrökön, az őt kereső pszichiáterén és barátnőjén kívül egy – magukat a Szabadság Fiainak nevező – banda is rátőr a városra. A dolog pikantériáját az adja, hogy a bandavezér (álneve THE MASK) a Boone-ra ráfogott gyilkosságok valódi tettese.



FOTÓ: C–64

A legenda tehát valóra válik: az emberi faj halált és szenvedést hoz a városra. Tehát a szokványos klisé szerint megíródott történetekkel ellentétben, ez esetben MI, emberek vagyunk a gonosz oldalon,a szörnyekre, torzszülöttekre és Boone-ra pedig a dicső hősszerep vár. Hogy ez a megdicsőülés valóban bekövetkezik-e, vagy a város és lakói, élükön Boone-nal elbuknak-e, ez a játék tétje.

NOS AZ

igen hosszúra sikeredett bevezető után lássuk a medvét! A játék során Boone-t irányítjuk 3 különböző pályán, melyek mindegyike más és más ellenfeleket meglepetéseket tartogat számunkra. Az emberi teremtményeken kívül szörnyetegek is útunkat állják; ők a BESERKER-ek, akik minden mozgóra lecsapnak, legyen az ember, mutáns vagy éppen saját fajtájukból való szörnyeteg. MASK segítségével kitörtek évszázados fogságukból, és igencsak megnehezítik dolgunkat. Ellenfeleink a bejárt területtel egyenes arányban egyre nagyobbak, nyálasabbak és kitartóbbak lesznek. Feladatunk, hogy kulcsokat és egyéb hasznos tárgyakat (pl. pisztolyt, lángszórókat, kegytárgyakat stb.) gyűjtsünk be ellenfeleinktől. A kulcsok a további szintekre való átjutáshoz kellenek, míg a többi tárgy segítségünkre lehet a könnyebb előrejutásban. Vigyázat! A Beserkerek azon kívül, hogy energiánkat csökkentik és esetenként magukkal rántanak bennünket a mélybe, fegyvereineket is kikaphatják a kezünkből! Azonban Boone elég kitartással és energiával – nomeg jóadag szerencsével – végül is CABAL-lá válhat (amely címet csak olyan lény kaphat meg,

aki képes bármilyen erős és hatalmas ellenfelet megsemmisíteni), és sikerül fogságba ejtett barátnőjét, Lori-t megmentenie, nomeg a gaz MASK-ot a kénköves pokol legmélyebb bugyrába taszítani (bocs!). Minderről egy rövid „Congratulations! To be continued..." felirat és egy kép tájékoztat, melyen Boone és Lori kéz a kézben élvezik a kemény munka gyümölcsét.

A játék mindent egybevetve „Jó" értékelést érdemel, hiszen grafikája és kellemes címzenéje jó benyomást kelt. Boone és az ellenfelek sprite-jai nagyok és jól megrajzoltak, a felső képszeletben megjelenő figyelmeztető üzenetek pedig ügyes ötletnek tűnnek. A program tehát a mászkálós és akcióelemek jól megkomponált egészét tükrözi. Nagy kár, hogy az Amigán megjelent stratégiai verziót C64-esre nem tervezik.

Zolee

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA		72	
ZENE		68	
JÁTSZHATÓSÁG		65	64
Összesen:		67	

Küzdelem 12 szinten

PRINCE OF PERSIA

„A Szultán távollétében a Főlátnok, Jaffar uralkodik vasöklű zsarnokként. Csak egyetlen akadály áll még Jaffar és a trón között: a Szultán szépséges lánya... Jaffar ultimátumot intéz a hercegnőhöz: legyen a felesége, vagy meghal egy órán belül. A hercegnőnek már csak egyetlen reménysége maradt, az ifjú, akit szeret. Honnan is tudhatná, hogy szerelmese már Jaffar börtöneiben raboskodik..."

A sokféle ütésből és rúgásból álló verekedős játék helyett ez most egy főleg ugrálós, mászkálós játék, lényegesen kevesebb harccal fűszerezve. Az animáció itt is nagyon szép, de a háttérgrafika elég sivár. Az irányítás kissé nehézkes, a program nem akkor reagál a joystickre, amikor mozdítunk rajta, hanem akkor, amikor a figuránk befejezte az előző mozgását, ezzel sok bosszúságot okozva.

A játék ennek ellenére hosszú időre le tudja kötni az embert, igaz, nem azért, mert sikerélményt, izgalmat, látványosságot ad, hanem azért, mert az ember több óra fogcsikorgatás, bosszankodás után már csakazértis végig akarja játszani. Egyike azon ritka játékoknak, amely még trainerrel is szinte végigjátszhatatlan.

A játékosnak 12 szinten kell átküzdeni magát, a börtönből indulva, a palotán keresztül egészen Jaffar tornyáig. Az irányítás kissé eltér a megszokottól: ha a joyt tűzgombbal együtt nyomjuk, akkor lépked a figuránk, egyébként szalad. Tud nekifutásból és helyből ugrani. Van egy trükk, amire szerintem nehéz rájönni: Ha ugrás közben nyomjuk a tűzgombot, akkor ha nem sikerül az ugrás, akkor is „épp hogy" meg tudunk kapaszkodni egy kézzel a szemközti falon, és aztán tovább nyomva a gombot felhúzódszkodhatunk. Ha őrrel találkozunk, a figuránk magától előveszi a kardot (ha már megszerezte), ilyenkor a tűzgomb a karddal való csapást jelenti. A harc lényegesen egyszerűbb, mint a Karatékánál volt, de nem állítom, hogy könnyebb. Ha ügyesek vagyunk, nem kell az ellenfél teljes életerejét levernünk, szakadékba, karókkal teli verembe vagy lecsapódó vasfogak alá lökhetjük, ahogyan azt ők sokkal gyakrabban meg fogják velünk tenni. A tárgyakat (nem sok van belőlük) tűzgomb + joy le szekvenciával szedhetjük fel. A kis üvegek az életerőt adják vissza, míg a nagy korsók (nagyon nehéz őket megszerezni) a maximális életerőnket növelik.

A játékban él néhány billentyűfunkció, amelyeket a CTRL-lel lehet előhozni (Restart, Quit, stb.). Elméletileg van a programban SAVE/LOAD funkció. Azért mondom, hogy elméletileg, mert egyszer sikerült a SAVE funkciót előhoznom a CTRL G-vel, sose többet. A program csak 1 Megán fut, hogy miért, nem tudom (sem a grafika, sem a hang nem indokolja ezt).

FOTÓ: AMIGA



A pálya az őrökön kívül néhány standard akadályból épül fel. A legalapvetőbb a vasrács, amely akkor nyílik fel, ha rálépünk valahol egy kőlapra (nem feltétlenül ugyanabban a szobában). Vannak kőlapok, amelykre ha rálépünk, az ajtó azonnal lecsukódik, ezek rendszerint jóval közelebb vannak az ajtóhoz, mint a nyitó kőlap.

Vannak kőlapok, amelykre ha rálépünk, lezuhannak. Ha egy ilyen kőlap törmeléke egy ajtónyitó kőlapra zuhan, akkor az az ajtó már nem fog visszacsukódni. Ha két szintnél többet zuhanunk, akkor meghalunk, de a biztonság kedvéért sok helyen karók állnak ki a padlóból, arra az esetre, ha egy vagy két szint zuhanással érkeznénk arra a mezőre. A karó akkor is felnyársal, ha elszaladunk felette, kivéve, ha pont akkor, amikor odaérünk, lefékezünk. Másik érdekesség a lecsapódó vasfogak, ezt az akadályt egy tapasztalt platformjátékos könnyen le tudja küzdeni, kivéve ott, ahol három vasfog van egymás mögött. Az ilyen akadályoknál fontos lehet, hogy nagyon piciket mozogjunk. A lépésnél is kisebb mozgás, ha egyszerűen csak leguggolunk. A helyben felugrás is ilyen mozgást eredményez. Ha ilyen ugrással megérintjük a plafont, megtudhatjuk, hol van az adott szobában mozgó kőlap, és ha a plafonon van egy ilyen, azt ki is lökhetjük, és felmászhatunk a keletkezett lukon.

Néhány tanács a játék szintjeihez (térképet nem közlünk, mert szinte mindenhol egyértelmű, hogy merre kell menni): 1. Balra induljunk, és szerezzük meg a kardot. Menjünk vissza jobbra, öljük meg az őrt, és ugorjunk fel a kijárati ajtó szobájában a kőlapra, az ajtó kinyílik.

2. Itt kell először arra a trükkre támaszkodni, amivel a karók felett elsétálhatunk, ha az első nagy korsót meg akarjuk szerezni. Itt már több ellenféllel találkozunk. Ahhoz, hogy a kijárati ajtóhoz juthassunk, ki kell lökni egy kőlapot a plafonból a pálya bal szélén. A kijárati ajtót nyitó kőlaptól csak az „épphogy megfogom a falat" trükkel (ugrás + tűzgomb) lehet visszaugrani.

3. Először jobbra induljunk. A pálya jobb felső sarkában ha kilökjük a plafont, szerezhetünk egy nagy korsót, de nagyon nehéz, nem éri meg a fáradtságot. Nagyon gyorsan kell szaladni balra, hogy éppen át tudjunk csusszanni a lecsukódó kapu alatt. Mikor kinyitottuk a kijárati ajtót, egy speciális ellenféllel kell szembenéznünk: egy csontvázzal. Neki nincs életereje, ezért csak úgy lehet elpusztítani, ha lelökjük egy feneketlen verembe.

4. Most már a palotában vagyunk. A pálya bal felső sarkában van egy nagy korsó, aránylag könnyen megszerezhető. A megfelelő ajtók kinyitogatása után mehetünk jobbra. Amikor kinyitottuk a kijárati ajtót, a visszaúton egy tükör állja útunkat. Amikor átugrunk rajta, egy figura ugrik ki belőle (a tükörképünk? Jaffar?), aki később még többször bajt okoz.

5. Jobbra és fel az egyedüli lehetséges útvonal. Itt van egy nagy korsó, amit még nem sikerült megszereznem, mert mindig beszaladt a fent említett figura, és kiitta előlem. A kijárat innen egyenesen balra van.

6. Nagyon egyszerű pálya, itt találkozunk Jaffar egyik személyes testőrével, elég ügyes kardforgató. A pálya végén egy nagy ugrás után sem sikerül megkapaszkodni, és átzuhanunk a 7. szintre, amely ismét a börtön.

7. Jobbra, le, majd balra kell menni. Ez a szint nagyon nehéz, óvatosnak kell lenni, hogy mire és hova lépünk. Amikor a nagy korsót megszerezzük, nem az életerőnk növekszik, hanem kapunk egy varázslatot. Ekkor gyorsan le kell ugrani balra, és csodák csodája, nem lezuhanunk, hanem szép lassan leereszkedünk!

8. Ez a pálya is inkább ügyességet, mint észt követel.

Balra, le, jobbra, majd fel kell mennünk. Amikor továbbmegyünk balra, guggolgatással kell menni, mert különben az őr azonnal megöl, ahogy belépünk a következő képernyőn. Amikor a kijáratot kinyitjuk, és vissza akarunk menni, a kapu zárva lesz. De ne essünk kétségbe, hamarosan megérkezik a hercegnő kisegere, és rászalad a kaput nyitó kőlapra.

9. Ez az a pálya, ahol három nagy korsót találunk, de ezekből csak a középsőt szabad meginni, mert különben kénytelenek leszünk feje tetejére állított tévével játszani tovább! A kijárat szobájában rá kell löknünk a kőtörmeléket egy ajtónyitó kőlapra, hogy a hozzá tartozó ajtó nyitva maradjon.

10. Jobbra kell indulnuk.

A fejünk felett a plafon nagyon labilis, egy stabil helyen fel kell mászni, és sfutni jobbra addig, amíg csak lehet, ha nem akarjuk, hogy az őr felnyársaljon, mielőtt még előránthatnánk a kardunkat.

11. Itt is eléggé labilis a felső szint padlója. Ha megfelelő helyen felmászva rá, balra futunk, megszerezhetjük az utolsó nagy korsót. Ha jobbra futunk,a leszóródó kőtörmelék ráesik az ajtót visszacsukó kőlapra, így hatástalanítva őket.

12. Ez persze a legnehezebb pálya, szédítő magasságokba kell felmásznunk, és hatalmas szakadékokat átugranunk. Az ügyesebbek negyven–ötven próbálkozás után eljutnak a végére. És szokás szerint, itt vár a fő ellenség, ahol a harc nem teljesen szokványos...

Tihor Miklós

	AMIGA	C–64
GRAFIKA	88	
ZENE	86	
JÁTSZHATÓSÁG	93	
Összesen:	91	

A

Hova tűnt már megint ez a Carmen?

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?

A Broderbund Software '86-ban kiadott programjában (Where In Earth Is C. S.) a Föld körül kellett kergetnünk a műkincseket gyűjtő Carment és bandáját. A sikeres játék folytatásában a kleptomániás társaság ismét visszatért. Az eltelt négy év hatalmas fejlődést hozott, hiszen a banda kezébe került egy vadonat új időgép. Szerencsére mi is kapunk egy 325-i gyártmányú chronoskinnert, s folytatódhat a hajsza térben és időben.

Tehát 1990-ben vagyunk, és San Francisco egyik omladozó felhőkarcolójában találjuk magunkat. Itt székel az ACME Detektív Iroda bűnügyi osztálya. Szerencsére a lift még működik, szálljunk be. Itt válasszuk ki, melyik emeletre megyünk.

Basement (Alagsor). A cégnél alkalmazott nyomozók nevét, beosztását és a megoldott ügyek számát nézhetjük meg. Esetleg ki is törölhetjük (Delete) valamelyiket, de vigyázzunk, nehogy a szakszervezet észrevegye.

Lobby (Hall). Ha nem tetszik a hely, hagyjuk el az épületet (és a programot).

2. szint. Personnel Department (felvétel). Ha az alagsorban látottak ellenére mégis be akarunk lépni az ügynökséghez, egy nyilatkozatot kell aláírnunk. Ezután megkapjuk a beosztásunkat (Time Cadet), és átküldenek a szint másik végében levő szobába (Authorized Personnel Only). Ilyen szoba minden emeleten van, de mindenki csak a rangjának megfelelő emeleten léphet be (ezt előléptetéskor közlik velünk). Az iroda régebbi alkalmazottai rögtön saját szobájukba mehetnek, nem kell minden reggel bejelentkezniük.

A 3. szinten a szoba mellett egy laboratóriumot, a 4. szinten a kávézót, a legfelsőn pedig a hírességek csarnokát találhatjuk.

Ha mindent elintéztünk, jelentkezzünk munkára! Főnökünk átadja időgépünket, és máris feladattal lát el bennünket. Megtudjuk, hogy a bűnszövetkezet újabb akciót hajtott végre valamikor a múltban a Föld távoli pontján. Ekkor rögtön a helyszínre sietünk, hiszen az ügy felgöngyölítésére elég kevés időt kaptunk.

Az új országokban, az időgépből kiszállva a hely és a kor jellegzetességeiről olvashatunk néhány mondatot, és a táj egy jellemző képe jelenik meg előttünk. A képernyő alsó sorában műszerünk irányító gombjait és hátralévő időnket látjuk.

Time Leap (Időugrás). Kiválasztjuk a nyomozás következő helyszínét. A kép jobb felén olvashatjuk az elérhető országokat, bal oldalt mellettük pedig az évszázadot, ahova kerülünk a választott országban. Jól fontoljuk meg, merre megyünk, hiszen minden ugrás több órát vesz igénybe, és rossz választásnál ez rengeteg veszteséget jelent.

Clue (Bűnjel). Az országokban szedjünk össze minél több információt a menekülő tettesről. Ezekből az adatokból lehet majd azonosítani őt, és kitalálni, merre folytatta útját. A helyszíneken megkérdezhetünk szemtanúkat (Witness), meghallgatjuk besúgóinkat (Informant) és letapogatónkkal (Scanner) megkereshetjük a tárgyi bizonyítékokat. Ezek válaszuk első részében a tettes úticéljára vonatkozó megjegyzéseket tesznek, majd némelyik elárul valamit a tettesről, kedvenc írójáról, vagy festőjéről. Új helyre érkezésünkkor, az első kérdés egy, a második kettő, a harmadik pedig már három órát vesz el időnkből, ezért érdemes a legelső válaszból megfejteni a következő állomást. Ha jó irányban mentünk tovább, az első válasz előtt mindig megjelenik az üldözött képe, amint valamilyen fegyverrel életünkre tör. Ha pedig eltévesztettük az utat, az emberek nem tudnak semmit segíteni nekünk. Amikor utolérjük emberünket, az első két kérdésre csak puskagolyót vagy nyílvesszőt kapunk. A harmadiknál megjelenik az elfogó robot (Capture Robot), igazoltatja az elkapott személyt, és ha van ellene letartóztatási parancsunk, beszállítja a börtönbe.

Data (Adatok). A dossziékban (Dossiers) Carmen bandájának adatait – foglalkozás, haj, szemszín, leghírhedtebb tett – olvashatjuk végig. A bizonyítékok (Evidence) közé kell beírnunk a tettesről eddig megtudott adatokat. Be kell állítanunk a nemét (Sex), hajszínét (Hair), szemszínét Eyes), kedvenc festőjét (Artist) és íróját (Author).

FOTÓ: C–64



Amikor már elég sokat tudunk róla, a számítógépben keressük ki a leírásnak megfelelő személyt (Compute).

Az azonosításhoz általában három adat szükséges az ötből. Ha a gép felismeri emberünket, megkapjuk a letartóztatási engedélyt. Előfordul, hogy túl kevés, vagy egymásnak ellentmondó adatokat írtunk be, ilyenkor az összes szóba jövő bandatag nevét megkapjuk.

Amikor azonosítottuk a tettest, az elfogó robot sajnos, még nem kapja el azonnal áldozatát, így tovább kell folytatnunk a hajszát. Ügyeljünk azonban arra, hogy a tettes utolérése előtt már legyen érvényes elfogatási parancsunk. Amennyiben ezzel nem rendelkezünk vagy nem jó névre állították ki, a robot kénytelen elengedni a bűnözőt.

Abort (Kilépés). Ebben a pontban a még befejezetlen ügyet lemezre menthetjük (Save Case), új esetet kérhetünk (Get New Case), vagy kiléphetünk a játékból (Quit Game).

A kezdő nyomozókat próbaidőre veszik fel a céghez, és csak egy sikeres nyomozás után állandósítják. Felfelé haladva a szamárlétrán egyre több és nehezebb ügyet kell megoldanunk. Minden rejtély megoldása után kiléphetünk a programból, hogy másnap ott folytassuk a játékot, ahol abbahagytuk.

Általában a haszontalan időtöltések közé sorolják a számítógépes játékokat. Ez a szép program azonban a kevés kivétel egyike. Az angol nyelv gyakorlása mellett az országokról, történelmi korokról, írókról, művészekről megtudott rengeteg információ mind hozzájárul általános műveltségünk bővüléséhez. És persze nem utolsósorban remek szórakozást nyújt.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C-64	
GRAFIKA	61	64	A
ZENE	65	51	
JÁTSZHATÓSÁG	80	80	64
Összesen:	73	75	

Amigásoknak is ajánljuk

Sly Spy – Secret Agent

Nincs olyan számítógép-tulajdonos, aki egy kicsit is ért a játékokhoz és ne tudná, melyik cég készíti a legtöbb pénzbedobós gép/film átiratot (a megfejtéseket nem kérjük beküldeni!). Az OCEAN most a DATA EAST gépét, a Sly Spy-t vette célba, amelynek alapja mellesleg az eddigi James Bond filmek keveréke.

A játék kezdetekor megadhatjuk, milyen fedőnéven kívánjuk szerepeltetni ügynökünket (például Slezák Sanyának mégsem hívhatják). A feladat a szokásos: arcade stílusban a viág megmentése, most éppen egy orosz terrorista csoport, a CWD-től.

C64-en 10 pályán kell végigverekedni magunkat, Amigán ugyanez 9 részbe van összerakva. Ellenfeleket kiütve/lőve természetesen energiát, fegyvereket, töltényeket találhatunk. A képernyőn látható municiónk – AMMO, energiánk/életeink – LIFE, aktuális fegyverünk, pontszámunk, fő ellenségünk energiája – ENEMY, az idő – TIME és, hogy hány darabot gyűjtöttünk össze a szuperfegyverből, a GOLDEN GUN-ból.

1 – ügynökünk elindul, hogy ejtőernyővel megközelítse a fővárost. Esés közben le kell lőnie a szintén ejtőernyős ellenfeleket.

2 – Lincoln szobrának lába előtt, most már gyalog folyik a küzdelem.

3 – A terroristák egy terepjárón menekülnek, ezt kell utolérni egy motoron száguldva.

4 – A kikötőben fel kell jutni a hajóra, majd egy drótcsúszdán továbbmenve le kell győzni egy kb. háromméteres fickót.

5 – Búvár tudásunkat kamatoztatva cápák, ellenfelek és aknák tömege között kell előrejutni.

6 – Egy titkos bázisban járunk, a szint végén egy tigris vár ránk, ami napok óta nem evett.

7 – A föld alatt vájt járatban le kell jutnunk a legalsó szintre, ahol is egy tengeralattjáró-kikötő van. Fő ellenségünk egy kalapjával támadó ember, akit csak akkor találunk el, ha éppen eldobja fejfedőjét.

8 – Ismét búvárkodunk, most egy víz alatti bázisban. Végmegpróbáltatásként egy nehézbúvár vár ránk.

9 – Az ellenség fő bázisának labirintusában kéne megtalálni az utat.

10 – A fő gonosz egy rakétán akar menekülni. Ki kell rúgni/lőni a tőle elválasztó falat, mielőtt a plafon ránk szakad.

FOTÓ: C–64



A 64-es verzióra grafikájáról csak megosztva lehet szólni. A sprite-ok néha darabosak, elnagyoltak, néha pedig megfelelően (egy szimpla verekedős játék szintjéhez megfelelően) szépek. A hátterek szinte mindig jól vannak megrajzolva. Az igazán kritikus szeműek inkább ne erőltessék magukra, a többiek nyugodtan próbálják ki. Sajnos hiba, hogy a játék túl könnyű. A zene a James B. filmek stílusjegyeit hordozza, illik az alaptémához.

Az Amiga változat mind grafikáját, mind zenéjét tekintve jobb az átlagosnál. Játékmenete teljes egészében megegyezik a C64-esével. Minden Amigásnak bátran ajánljuk.

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	83	86	A
ZENE	73	70	
JÁTSZHATÓSÁG	80	82	64
Összesen:	83	83	

Vissza a jövőbe

Back to the Future 2

„... Marty még mindig nem hitte el, hogy az utazása Doc-al valóban megtörtént. Benézett a garázsba és megnyugodott, hiszen ott állt a hőn áhított Toyota terepjáró. Lépteket hallott a háta mögül. Megfordult és megpillantotta Jennifert. Éppen egy csókot akart az arcára lehelni, amikor észrevette, hogy egy autó fékez a ház előtt. Természetesen a Doc volt az. – Mi a baj már megint? – kérdezte. – Marty, vissza kell velem jönnöd! – Hová? – Vissza a jövőbe!"



FOTÓ: AMIGA

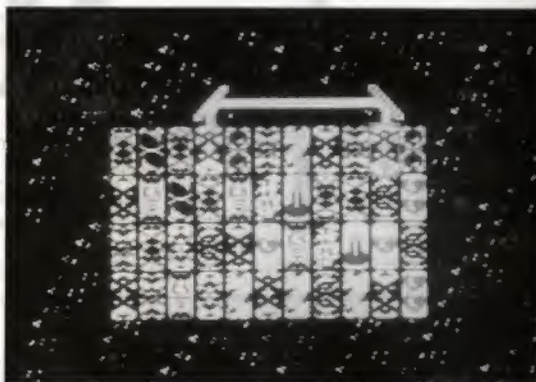
Szinte mindenki látta már az első két részt a moziban (a jó kapcsolatokkal rendelkező videosok már a harmadikat is), az is mindenki számára világos volt, hogy a filmnek játékátirata is lesz. Öt pályán kell helytállnunk, végigkövetve a film eseményeit. Az elsőn 2015-ben légdeszkával (gördeszka mínusz kerekek) menekülünk üldözőink elől, a másodikon Jennifert kell kijuttatni a házból úgy, hogy senkivel ne találkozzon. Ehhez a szobák ajtajait tudjuk páronként nyitogatni, a családtagokat ide-oda terelgetve. A harmadikon az alternatív 1985 huligánjai okoznak komoly gondokat, Marty többet verekszik, mint a három filmben összesen. A negyediken ismét deszkázni fogunk, az ötödiken pedig egy képet kell kiraknunk, az idővel versenyezve.

A program sajnos teljesen szokványosra sikerült. A grafika mind Amigán, mind 64-en átlagos. Sajnos az irányítás különösen nehézkes (főleg Amigán), igencsak neki kell feküdni a joy-nak, ha teljesíteni akarjuk az 1/4 pályát. A harmadik szintről annyit, hogy több óra kínlódás után sem tudtam rajta átjutni (Amigán). Ismét bebizonyosodott, hogy egy jó logikai program többet ér, mint két ÁTLAGOS arcade. Ezt azért állítom, mert a második pálya ötlete annyira tetszik, hogy egy külön játékban is el tudnám képzelni. Az egyetlen nagy pozitívum a zene, amely az eredeti filmzene alapján készült, ez azonban nem a programozók, hanem a komponista érdeme. Nagyon remélem, hogy a harmadik rész játékváltozata sokkal jobb lesz.

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	81	69	A
ZENE	60	53	
JÁTSZHATÓSÁG	53	62	64
Összesen:	62	68	

Végre félretehetjük a Tetrist



FOTÓ: C–64

ORBIT

A játék ötlete igen egyszerű. A képernyőn a „memoryból" már ismert kis kártyalapok jelennek meg, rajtuk különféle absztrakt mintákkal. Az említett játéktól eltérően azonban itt egyszerre látjuk az összes lapot. Feladatunk, hogy az egyforma mintájú kártyákat párosával levéve a lehető leggyorsabban kiürítsük a pályát. A nehézség csupán annyi, hogy mindig olyan párost vehetünk le a játéktérről, melyet a lapokat körülvevő térben végigfutó fénysugárral össze tudunk kötni. (Természetesen, ha a két egyforma lap szomszédos, azok közvetlenül összeköthetők a sugárral.) A fénysugarak a kártyák oldalából indulnak ki, és csak vízszintes vagy függőleges irányban haladnak. Persze a sugár egyenesen halad mindaddig, amíg egy tükröt útjába nem teszünk. Minden lappár levételéhez legfeljebb két ilyen tükröt használhatunk fel, melyeket a tér üres pontjain tudunk elhelyezni. A szintek teljesítéséhez igen jó helyzetfelismerő készségre és gyors döntésekre lesz szükségünk, hiszen játék közben időnk könyörtelenül múlik. Ha végképp elakadtunk, a szóköz billentyű lenyomására a gép néhány alkalommal segítséget nyújt. A játék akkor is véget ér, ha olyan helyzetbe kerülünk, melyben már két tükör nem elegendő egyik páros levételéhez sem (matt).

A játékot a 2. joystickkal irányíthatjuk. Az első gombnyomásra jelöljük ki a kiválasztott páros egyikét. Ezután, ha szükséges, helyezzük el a tükröket, majd válasszuk a másik kártyát. Ha valamit elrontottunk, az alsó sorban egy üzenet figyelmeztet tévedésünkre. Ilyenkor, ha az első lap fölött újra megnyomjuk a tüzet, másik két egyforma figurát kereshetünk. Jó választásnál megjelenik a fénysugár, és egy újabb gombnyomásra a páros eltűnik a tábláról. A tükröket a tűzgomb nyomogatásával tudjuk letenni, illetve felvenni.

Két játékos esetén (ekkor az 1. joyra is szükségünk lesz) igazi csapatmunkát kell végeznünk, hiszen együtt, és nem egymás ellen, kell a pálya nehézségeit megoldanunk. Ekkor felváltva kell az egyforma lapokat felkutatnunk, és levennünk a tábláról. A játékból a CRT és Q lenyomásával léphetünk ki.

Mindenkinek bátran ajánlom ezt a rövid, könnyen kezelhető programot, hiszen kellemes ki-

kapcsolódást nyújt a sok lövöldözés után. Aki pedig már az unalomig végigjátszotta az összes szintet, próbálkozzon meg új pályák építésével (Az Editorba a CTRL és az E gomb együttes lenyomásával léphetünk be.).

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	53	49	A
ZENE	51	52	
JÁTSZHATÓSÁG	60	58	64
Összesen:	00	00	

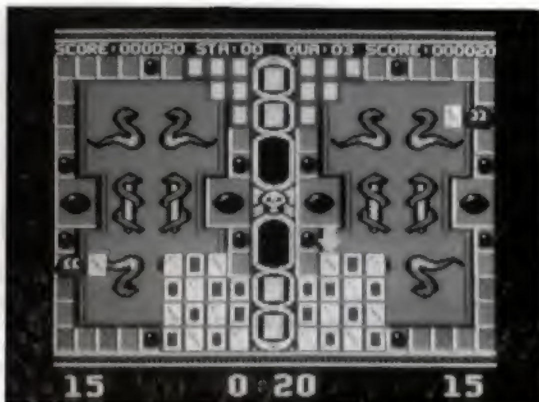
WOBBLER

A másik programban a már sok játékból jól ismert gombócot iránythatjuk. A pálya egy részét téglák töltik ki, melyeket a szint teljesítéséhez igen gyorsan el kell varázsolnunk. Kis figuránk a játéktér egyik szélén mozoghat csak függőleges irányban. Eközben kezében egy kis kockát cipel, melyen színes mintákat láthatunk. A tűzgomb lenyomására nagy erővel elhajítja azt vízszintesen. A kocka repül, és meg sem áll, míg egy másik kockával nem találkozik. Ha fal állja útját, az ütközés után téglánk lefelé folytatja kalandozását. (Ilyenkor egy sárga nyíl már előre mutatja, hova fog esni lövedékünk.).

Célba érkezés után kockánk további sorsa (és persze a miénk is) attól függ, milyen az eltalált társ mintája. Ha ez különbözik a miénktől, a kilőtt tégla visszapattan gombócunk kezébe, és próbálkozásunkkal csak az időt vesztegettük. Ha a két kocka rajza megegyezik, az egyik kámforrá válik. Ebben az esetben az eltalált elem mögött levő ugrik a kezünkbe, és ezzel folytathatjuk a tüzelést. Egy kicsit ügyeskedve elérhetjük, hogy egymás mögött több, a kezünkben levővel megegyező mintájú kocka legyen. Ilyenkor egy lövéssel valamennyit megsemmisíthetjük, és helyükön csak a lövedék marad. Probléma csak akkor adódik, ha kezünkbe olyan tégla kerül, melyhez hasonló mintájút nem tudunk eltalálni (Vagy már nincs több ilyen, vagy egy másik takarja előlünk). Ekkor egy sárga kockát kapunk, amit Jolly Jokernek használhatunk, azaz bármit eltalálhatunk vele. Kezdéskor három Jokerünk van. Ha ezek elfogynak, vagy letelt az idő, vége a játéknak.

A felső sorban QUA felirat mellett egy számot láthatunk. A szintet akkor teljesítettük, amikor a pályán ennél kevesebb elem maradt. Az STA a szint sorszámát jelzi. Az alsó sorban a pályán található téglák számát és a rendelkezésünkre álló időt, középen pedig a még meglevő Jokereinket láthatjuk.

A képernyő az egész játék során két részre van osztva. A két játékosnak egyszerre kell ugyanazt a pályát teljesítenie a két oldalon. Egy játékos esetén az egyik térfél kihasználatlan.



FOTÓ: C–64

Az 1, 2, 3 és 4 gombokkal sorban választhatunk a különböző játékmódok között (egy és két játékos, normál és kiemelt szint). A H billentyűvel a legjobbak listáját nézhetjük meg, az E-vel belépünk az Editorba. Minden választás után S-sel folytathatjuk a játékot. M-mel a zenét kapcsolhatjuk ki és be. Az egyes játékos a : gombbal, a kettes pedig az =-vel adhatja fel a játékot. Kiemelt fokozatban a gép az Editorban általunk készített szinteket tölti be egytől ötig (tehát ezeket a lemezen kell tárolnunk, különben hibajelzést kapunk).

A szerkesztőben 5 szintet, és minden szinten 10 pályát készíthetünk. Az egyes pályák között a + és a – gombokkal válthatunk. Az építésnél az A, B, C, D és E gombokkal válogathatunk a különböző elemek között, és a 2. joystickkal helyezhetjük el, illetve törölhetjük le őket. A törli az aktuális játékteret, a * pedig a szint összes pályáját. A T lenyomása után a szint teljesítéséhez szükséges időt, a Q-val pedig a szint befelyezésekor fennmaradó kockák számát lehet beállítani (a joyt fel és le mozgatva). I-vel a leeső tégla helyét jelző nyilat tüntethetjük el. Az elkészült pályát P-vel tudjuk kipróbálni. S-sel lemezre menthetünk, L-lel pedig betölthetünk egy szintet. Mindkettő után adjuk meg a szint sorszámát (1–5). Az Editorból az X lenyomásával léphetünk ki.

Remélem ez a szépen sikerült program többek tetszését elnyeri. Különösen jó szórakozást nyújt, ha ketten küzdünk egymás és az idő ellen. Ha pedig sikerül valamelyik programban különösen szellemes és nehéz pályát készíteni, kérem küldjétek el nekünk.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA		80	
ZENE		75	
JÁTSZHATÓSÁG		90	64
Összesen:		89	

Empire



FOTÓ: AMIGA

Az EMPIRE egy eredetileg IBM PC-re elkészített katonai stratégiai játék. Az Interstelnek köszönhetően most már a C64-es és az AMIGA-tulajdonosok is nyűhetik. A játékot talán a „kiváló" jelzővel tudnánk legjobban jellemezni.

A program írói egy tökéletes háborúszimulációra törekedtek, és mint azt látni fogjuk ez elég jól sikerült. Itt már nem csak egy hadihajót, vagy egy flottát kell irányítanunk, hanem egy teljes világot kell meghódítanunk. Mint azt már említettük a program pc-ről lett „áthozva" így annak összes – pozitív és negatív – vonását magán viseli: menücentrikus vezérlés, szegényes – tulajdonképpen teljesen karakteres-grafika, stb... Némi töltögetés után bejelentkezik a játék főmenüje, amelyre hamarosan bővebben kitérünk.

Előbb azonban ismerkedjünk meg a játék rendszerével és néhány sajátosságával. A játék időegysége az ún. kör (turn), amelyet a társasjátékokhoz hasonlóan lehet értelmezni. Minden körben valamilyen utasítást kell végrehajtania egységeinknek. Ha egy egységünk villog akkor az épp utasítás nélkül várakozik (a továbbiakban ők lesznek az aktuális csoportok). A térképet kezdetben nem ismerjük, úgy kell nekünk felfedezni egységeink mozgatásával (erre a feladatra különösen alkalmasak a vadászgépek). A képernyőn a nagy térképnek csak egy kinagyított részletét láthatjuk, ezt azonban az alul és jobb oldalt látható sárga színű sávok elmozgatásával el tudjuk scrolloztatni.

A FŐMENÜ ÉS OPCIÓI:

A menüpontokba való belépés módja a következő:

1. A joy-t mozgatva a nyíl alakú kurzort rávisszük a kívánt pontra.
2. Megnyomjuk a tűzgombot, és nyomva tartjuk. Ekkor a menüpont alatt megjelennek annak opciói.
3. A tűzgombot még mindig nyomva tartva és a joyt fel ill. lefelé huzogatva választhatunk az opciók között.
4. Ha választottunk, nyomjuk meg még egyszer a tűzgombot, és ezzel már aktiváltuk is az opciót (itt jegyeznénk meg, hogy csak azokat az opciókat tudjuk használni, amelyek sárga színűek).

Akkor hát nézzük az egyes menüpontokat – és azok opcióit – balról jobbra haladva.

File: itt találhatóak a lemezkezeléshez szükséges opciók (kezdetben csak itt találhatunk érvényesíthetőket).

New game: új játék kezdése. Ha még nincs kimentett játékállásunk csak ezt tudjuk használni.

Load: játékállás betöltése.

Sawe: játékállás kimentése.

Exit game: abbahagyni az éppen játszott játékot.

Delete: egy file törlése.

Quit: kiszállni a játékból (vissza basic-be).

Reports: ezzel a ponttal tudunk különféle információkat lekérdezni.

World map: világtérkép. A képernyőn ugyanis játék közben majd ennek csak egy kinagyított részét láthatjuk.

Ugyanitt kérhetünk információkat az egyes területekről (a kurzort a kívánt helyre visszük és megnyomjuk a tűzgombot). Az opcióból való kiszállás: a kurzort a képernyő legaljára visszük és megnyomjuk a tűzgombot.

Status: pillanatnyi helyzetünkről tudunk betekintést nyerni [veszteségeink (losses), győzelmeink (wins)].

Info: az aktuális egység megtekintése, illetve, ha az egy városban állomásozik, akkor arról egy információs táblát kapunk.

Ship reports: hajóink állagáról tudunk jelentést kapni.

Set production: csak akkor tudjuk használni, ha az aktuális egységünk egy városban tartózkodik, vagy ha kértünk egy production map-et.

Mindegyik esetben egy információs táblát kapunk a városról.

Production map: egy gyors áttekintés arról, hogy melyik városunk minek a gyártására van beosztva.

Orders: itt tudunk utasításokat osztogatni egységeinknek.

Go home: az aktuális egységet „haza" (gyártási helyére) küldjük.

Go direction: survey mode-ban van szerepe (a segédkurzor irányába elindul az aktuális egység).

Go random: az aktuális-egységet véletlenszerűen elküldjük.

Move to: az aktuális egység mozgatása,

Patrol to: aktuális egység őrjáratra küldése.

Escort ship: az aktuális egységet egy transport vagy egy anyahajó védelmére rendeljük.

Cleader orders: az utolsó utasításunkat töröljük.

Load ships: egy transzport egység feltöltése katonákkal, vagy egy repülőgép-anyahajó feltöltése repülőgéppel.

Unload ships: az előző parancs ellentettje.

Skip move: az aktuális egységet nem kívánjuk ebben a körben mozgatni (a játék tovább lép).

Commands: itt találhatóak a különböző kezelési módokat meghatározó parancsok, képernyőkezelő és egyéb kiegészítő utasítások.

Move mode: mozgatási mód. Alaphelyzetben ez érvényes.

Survey mode: megtekintési mód. Nem sok értelmet találtam azon kívül, hogy csak ebben az üzemmódban lehet használni az „Activate" opciót. Itt egyébként belép egy új dolog az irányításba, az ún. segédkurzor (egy kerekasztal alakú karakter), melyet a nyíl kurzorral és a tűzgomb folyamatos nyomvatartásával tudunk pozícionálni. Ebben az irányítási módban minden parancs a segédkurzor által megjelölt helyen levő dologra fog vonatkozni.

Group survey: csapatmegtekintés. Akárcsak az előző.

Wait: egy kört kihagyunk (várakozunk).

Flight paths: repülési útvonal megtervezése.

Activate: a letáboroztatott egységeket tudjuk ismét mozgósítani.

Center Screen: az eddig felderített részt a képernyő közepére hozza.

Center cursor: a segédkurzort állítja középre.

Misc: itt találhatók a játék kényelmi (?) opciói.

Sound: hangeffekt ki- és bekapcsolása.

Display: a játék gyorsaságát állíthatjuk be.

Commanders: megtudhatjuk milyen jó stratégák vagyunk.

Akkor hát jöjjön a tényleges leírás! A cél a térképen lévő összes város elfoglalása, és ezáltal a teljes hatalom megszerzése. Ehhez azonban rengeteg harceszközre van szükségünk, amelyeket a városok gyártanak. Nekünk kezdetben csak egy városunk van. Ezt a számot gyarapíthatjuk más városok elfoglalásával és igába vonásával. A városok – földrajzi adottságuktól függően – több mindent is gyárthatnak. Hogy mit is, az kiderül ha elfoglaljuk, vagy ha a menüpontok valamely opciójával rákérdezünk (ugyanezen helyeken tudjuk befolyásolni is). Mindegyik esetben egy információs táblát kapunk, amelyen beállíthatjuk, hogy milyen harceszköz gyártására szeretnénk felhasználni a várost (csak azokat a dolgokat tudjuk gyártatni amelyeknek neve zölden van kiírva). Itt láthatjuk meg a város nevét (city:...) és elhelyezkedését (loc:...).

A harceszközöket bal oldalt láthatjuk egymás alatt. A mellettük lévő két oszlop azt mutatja, hogy mennyi időbe telne az egység legyártása (turn const) ill., hogy hány készült el ebből eddig.

Ennyi információ után érdemes lenne beszélni a városok típusairól is.

Az első a sajátunk: ez sárga színű és egy duplakeresztre hasonlít, a második: a semleges, nem bánt senkit csak védekezik ha megtámadja valaki (fehér alapon piros vonalak), és végül az ellenségesek. Ezeknek a városoknak az erői – ugyanúgy néznek ki mint mi, csak piros színűek – minden erejükkel a világ meghódítására törekednek (akárcsak mi).

A harceszközök (egységek) mozgatása:

Erre a feladatra legkönnyebben move mode-ban vállalkozhatunk (ez van beállítva alaphelyzetben is). Mindig a villogó (parancsnélküli) egységet tudjuk mozgásra bírni, mégpedig a következőképpen:

A nyíl kurzort a térképre visszük és megnyomjuk a tűzgombot. Ekkor egy kerek karakterekből álló folytonos vonal jön létre. Ez az egyenes lesz az útvonala a mozgatni kívánt egységnek. Vigyük rá a nyilat a kívánt úticélra, nyomjuk meg a tűzgombot, és az egység már el is indult. A mozgatáskor persze figyelembe kell venni a földrajzi viszonyokat pl.: egy hadsereg nem mehet át a vizen. Az utóbbi problémán a TRANSPORT egységekkel tudunk segíteni a következőképpen: néhány ARMY-egységet a partra irányítunk, majd odaviszünk egy TRANSPORT-egységet. Ezután kiválasztjuk a „Orders" menüpont „Load ship" opcióját és már meg is kezdődik a szárazföldi egységek bekapcsolása (ez egyébként több körig is eltarthat). A bekapcsolás befejeztével már hajózhatunk is csapatainkkal egy másik földrészre. A TRANSPORT-egységeket előszeretettel támadják meg ellenséges hadihajók is, ezért érdemes a védelmükre rendelni (patrol to) néhány erősebb csatahajót. Megérkezés után a csapatok kirakása a partra az „Unload ship" opció választásával lehetséges. Természetesen nem csak hadseregeket, hanem repülőgépeket is tudunk szállítani (ezzel megnövelve azok hatótávolságát). Ez az előbbiekhez hasonlóan történik, csak a TRANSPORT helyett CARRIER egységet kell használnunk.

A MAP EDITOR:

A játék egyik legérdekesebb része. Itt saját magunk tudunk térképet szerkeszteni a játékhoz (Pl. egy mai háborús helyzetről). Mivel a játékos teljesen a saját fantáziájára van hagyatkozva, ezért csak a menüt és az opciókat ismertetjük.

Az irányításba itt is belép a „Survey mode"-ból megismert segédkurzor.

File: hasonló a játékbeli menü ugyanezen pontjához, csak itt mindent az általunk megszerkesztett térképre kell érteni.

Pieces: itt a játékból már ismert földrajzi elemeket tudjuk egyesével lerakni ill. az egész mezőt kitölteni.

Put sea: tengerrész lerakása.

Put land: földdarab lerakása.

Put city: város lerakása.

All sea: az egész mező tengerrel töltődik fel.

All land: az egész mező földdel töltődik ki.

Growth: hasonló az előzőkhöz azzal a különbséggel, hogy itt nagyobb részekkel tudunk operálni.

Grow land mass: a segédkurzortól kezdődően minden irányban földrészek kezdenek kialakulni, amíg meg nem nyomjuk a tűzgombot.

Grow sea mass: ua. mint az előző, csak tengerrel.

Blotch land: a segédkurzor környékén – egy ideig – véletlenszerűen föld kezd kialakulni.

Blotch sea: ua. mint az előző tengerrel.

Sprinkle cities: véletlenszerűen városokat szór szét a térképen (a tűzgomb megnyomásáig).

Build world: a program maga tervez egy világot.

Other: ide került a maradék.

Validate cities: ellenőrzi, hogy bármelyik városból bármelyik városba el lehet-e jutni (pl. ha van egy olyan sziget, amelynek nincs tengerparti városa, akkor annak nem lehet kikötője. Ezáltal nem tudnak a saját szigetünknél távolabbra menni az ottani lakosok).

Center screen: az eddig megtervezett térképet középre hozza.

World view: a teljes világ kicsinyített másának a megtekintése.

A játék egyszerű kezelhetősége és viszonylagos egyszerűsége miatt valószínűleg sokaknak izgalommal teli órákat fog szerezni. Könnyen meglehet, hogy aki eddig nem szerette ezt a játékstílust, az éppen az EMPIRE miatt válik rajongóvá.

Jámbor Krisztián

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	15	20	A
ZENE	10	12	
JÁTSZHATÓSÁG	70	75	64
Összesen:	65	62	

AZ ÜZLETI ÉLET MINDEN TERÜLETÉN

Azoknak akik sokáig szeretnek játszani

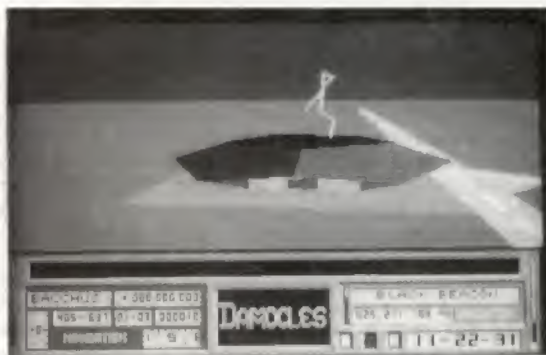
DAMOCLES

Mielőtt bármibe belekezdenénk, el kell oszlatnunk egy félreértést. Nem mi tudjuk rosszul, a Damocles tényleg a Mercenary I – Espace from Targ folytatása. A közvetlenül az első rész után megjelent játék, a Second City csak egy új pályát tartalmazó program volt.

Aki végig csinálta a M.-t, az már tud egyet s mást a Novagen műveinek „lelkéről". Azt mindenesetre biztosan, hogy ezen játékok rendkívül komplexek, minden részletre kiterjedőek. Aki egy rövid, pár délutános kikapcsolódásra vágyik, az jobb, ha bele sem kezd az egészbe.

Mi ezúttal csak egy 90%(?)-os leírást tudunk adni. Ennek az az oka, hogy elvileg több megoldás is elvezet a teljes sikerhez. Mi a legegyszerűbbet adjuk közre olvasóinknak, de megígérjük, ha újabb információk birtokába jutunk, egy későbbi számunkban mindenképpen közzétesszük azokat. Tehát az alább olvasható leírás az ún. Nova Bomb alkalmazásán alapul, melynek segítségével felrobbanthatjuk a Democles-t. Ha már megemlítettük, szólunk a többi megoldás-lehetőségről is. Aki eléggé belemerült a játékba és megtalálta a „Kívánságok könyvé"-t, az olvashatott olyan utalásokról, hogy „de jó lenne megmenteni az Eris-t és a Damocles-t is". Ez azt hiszem magáért beszél. Aki még jobban benne jár a játékban, az rendkívül izgalmas pletykákat hallhat, melyek az időutazással kapcsolatosak. Bevallom, én még szagát sem éreztem időgépeknek. Aki végig megy a leíráson, azt a furcsa tényt fogja tapasztalni, hogy a játéknak nincs vége. A feladatot teljesítettük, de még vígan játszhatunk tovább. Ezért azt ajánlom, zavarja le mindenki az egészet addig a pontig, utána pedig lehet próbálkozni, keresgélni, hiszen ilyenkor az idő már a mi javunkra telik, ráérünk bármit csinálni. Az is furcsa, hogy a főszereplővel szinte lehetetlen meghalni. Ha lezuhanunk, vagy valami hasonló baklövést teszünk, minden megy tovább normálisan. Ha tényleg lehetetlen helyzetbe kerülnénk, válasszuk ki a QUIT opciót (HELP és F10). Minden tárgyunk megmarad és folytathatjuk a játékot.

A főhős egy gátlástalan, de alapvetően a jó oldalon álló, minden hájjal megkent zsoldos. Még alig pihente ki a négy évvel ezelőtt a Mercenary-ben átélt izgalmakat, máris újabb hívást kap egy bajban levő világ, a Gamma galaxis egyik naprendszerének elnökétől. Mivel az új feladat sikeres megoldása nagy összegű készpénz megszerzését teszi lehetővé, egy percig sem tétovázik. Az összes információ, amit elöljáróban kapott, hogy a Damocles nevű üstökös ütközési pályán van a Dialis rendszer fő bolygójával, az Eris-szel. A rendszer napja a Dialis, mely körül 9 bolygó kering, a bolygók körül pedig összesen 19 hold. A fő égitestek: Mentor, Logos, Dion, Vesta, Eris, Metis, Midas, Gaea, Bacchus.



FOTÓ: AMIGA

Minden áron meg kell akadályozni a katasztrófát. Mivel a bolygót kiürítették, a lakossággal nem fogunk találkozni.

Vizsgáljuk meg a játék kezelését. Az irányítópanelt (nevezzük így a kép alján látható mezőt) osszuk két részre. A bal oldali a navigációt segíti, a jobb oldal (beleértve a középső kis képernyőt is) a tárgyaink használatához és az állapotunk megállapításához ad segítséget. A panel felső részén a keskeny szövegmezőbe írja ki Benson, a sisakszámítógépünk üzeneteit. Benson a Merenary-t megjártaknak ismerős lehet, ő a mi intelligens computerünk, aki minden tárolt információjával a segítségünkre lesz. Ha rádióüzenetet kapunk, továbbítja a szövegmezőbe. Néha szükség lesz igennel vagy nemmel válaszolni, ehhez az O-igen és a N-nem billentyűket használjuk. A navigációs rész ablakai a következőket mutatják: a bal oldali legszélső, függőleges műszer a műhorizont. A felső bal oldali azon bolygó nevét írja ki, amelyen tartózkodunk, vagy a legközelebb vagyunk hozzá. A mellette levő a sebesség. Ha ez negatív értéket mutat, tolatunk. A három egymás melletti ablak közül a bal szélső az aktuális bolygó koordinátáit mutatja. Ez felel meg a földi szélességi ill. hosszúsági köröknek, persze a dialis rendszer égitestjein ezek sűrűbben vannak. A középső a bolygók településeinek adatai. Bármely égitesten is járunk, az utcák mindig merőlegesek egymásra. Így egy négyzethálót képzeljünk el, melynek vízszintes és függőleges vonalainak koordinátáit mutatják a számok.

Mellékelt térképeink segítségével az eligazodás reméljük könnyebb lesz. Tehát e két ablak adatai között csak nagyságrendbeli eltérés van. Ha egy várost keresünk, repkedjünk addig, amíg ezen ablak mindkét értéke XX helyett számokat mutat, mert ez azt jelenti, hogy lakott terület van a közelben. Most már csak alacsonyra kell repülni, és azon igyekezni, hogy a számok minél kisebbek legyenek (érdemes mindig a 00–00 értéket megkeresni, mert néha az egész város csak egy házból áll).

A harmadik ablak a magasságot jelzi. Itt látható még az égtáj, amerre haladunk. A kis ablak közepén a tárgyaink kezelőszerveit mutatja (ha van olyan tárgyunk, melyet lehet „kezelni"). Az INV. ablakban tudunk lapozni tárgyaink között a job-bal kurzornyilakkal. A felfelé mutató nyíllal lehet valamit felvenni, az ellentettjével letenni. Ha lehetőség van egy eszköz működtetésére, azt a numerikus billentyűzet ENTER gombjával tudjuk megtenni. Használható még a „+", „–" és a

„*" gomb is, ezek rendeltetése változó (szintén a numerikus bill.-en). Egy üzenetrögzítőnél pl. + és – gombokkal lehet az üzenetek között lapozni, * pedig valamelyiket elolvasni. Az INV. ablak alatt láthatjuk pénzünket. Található még három négyzet alakú kijelző. A bal oldali akkor ég, ha egy járműben ülünk. A középső rendeltetésére nem jöttem rá, a jobb oldali akkor ég, ha futás módban vagyunk. az utolsó ablak mutatja az Eris-i időt. Ez addig számol visszafelé, amíg meg nem akadályozzuk a katasztrófát. Ha nem járművel megyünk, W-vel lehet gyalogolni, R-rel futni.

Utunk során járműveket találunk, ezek indításához azonban a kulcsaikra is szükség van. Táblázatunkban megadtuk, melyik gép kulcsa hol található. A gépekbe beszállni B-vel, kiszállni L-lel lehet. A sebességet az 1–0 gombokkal szabályozhatjuk, tolatni az F1, F2... billentyűkkel tudunk. Megállni a SPACE-el kell. A járművek három csoportba sorolhatók. Autó, repülő és űrhajó szerűek. A repülő és az űrhajó között a különbség, hogy a repülő gyorsabb, viszont nem képes elhagyni a légkört. Az űrhajókkal a bolygók között is tudunk gyorsan közlekedni, de ilyen esetben az idő is arányosan telik, tehát amíg fel nem robbantottuk a Democles-t, a teleportokat használjuk. Táblázatunkban megadtuk a teleportok helyét. Kinézetre ezek fekete hasábok, oldalukon le ill. felfelé mutató nyilakkal. Mindegyiknek van egy száma. Értelemszerűen, ha pl. a hármasból a kettesbe akarunk jutni, a lefelé mutató nyilat tartalmazó oldalt válasszuk, ha felfelé, a másikat. A használat módja a következő: döntsük el, fel vagy le akarunk jutni, menjünk be a megfelelő oldalon, egy kattanást hallunk, húzzuk hátra a joy-t és máris megérkeztünk. A rendszer minden fontosabb bolygóján van teleportáló, összesen tíz. Az I/O menü a HELP gombbal hívható le. Érdekes, hogy lehetőség van állást betölteni az Escape from Targ és a Second City-ből, F3 ill. F4 segítségével. Nagyon fontos momentum a játékban az üzletelés. Az üzletek jellegzetes épületek, szinte minden bolygón van néhány. Kinézetre lapos piramis tetejű házak, de a tető kicsit túl lóg és a ház négy sarkán oszlopok tartják. A bejárat mellett egy nagy, faltól-falig ablak van, melyben látható az a tárgy, amit az üzlet árul, plusz a szembelevő falon a cucc ára. Egy üzletben egyszerre csak egy tárgy lehet. Ha van elég pénzünk, egyszerűen felvesszük a kívánt dolgot, ha eladni akarunk, a leltárunkat végiglapozva megnézhetjük, hogy mennyit adnak egy-egy dologért. A tárgyat letéve már el is adtuk. Ennyi bevezetés után lássuk magát a leírást.

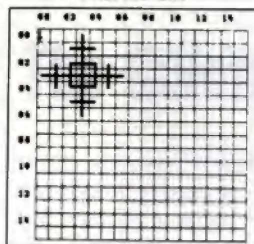
Landolás után menjünk be a repülőtér épületébe és vegyük fel a VIP Limo kulcsát. A kocsi a ház előtt áll. Induljunk el a kivezető úton, az elnök háza az első lesz a jobb oldalon. Menjünk be. A földszinten a bal oldali szobában megtaláljuk a Damocles File-t. Olvassuk el. Menjünk fel a jobb oldali liftek valamelyikével a második emeletre. A liftek kezelése egyébként a játék során mindenhol megegyezik: beszállás után nyomjuk meg a kívánt emelet számát a billentyűzeten. A G (GROUND FLOOR) a földszintet, a B (BASEMENT) a pincét jelenti. Itt található a folyosó végén az elnök irodája. Fel fog ajánlani 100 000–00 IGC-t a sikeres küldetésért. Addig ne fogadjuk el az árat, amíg fel nem emeli 250 000–00-ig (elfogadni „O"-val lehet). A pincében megtaláljuk az Eagle 9SE kulcsát. A házból kivezető út (arra merőleges, amelyen eddig jöttünk) elvezet a Morby repülőiskoláig. Szálljunk be a repülőbe, a Limo-t hagyjuk itt.



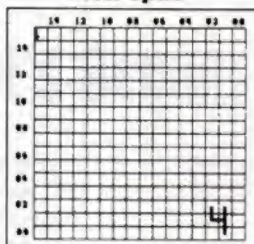
FOTÓ: AMIGA

Repüljünk el Snow Island-re (007–507, 03–00, a fehér sziget). Itt van az Eris-i posta. Menjünk be majd a jobb oldali szobába. Itt található egy szekrény (CUPBOARD), amely a Nova Trigger#2. A 4 Nova Trigger segítségével lehet a Nova bombát aktivizálni. Vegyük fel és repüljünk vissza Capital Citybe. Itt keressük meg (12–14)-en az Eris-i levélfeldolgozót. Az első emeleten van egy fekete doboz, melynek segítségével azonosítani tudjuk a városokat és a különleges épületeket (A–Z COMPUTER). Ezt lehetőleg mindig tartsuk bekapcsolva. Keressük meg a liftet (09–02)-n, ahol is a pincében megleljük az „Anti-Grav"-et. Most már fel tudunk emelni (és eltenni) járműveket is. Menjünk (11–08)-ra, vegyük fel a repülőt és a lifttel menjünk a pincébe. Itt van a Transporter #5. Lépjünk át a T. 1#-be. Menjünk ki és repüljünk el (09–14)-re, ahol megtalálható az Universal Suit, ami megvéd a túl nagy nyomástól és hőségtől. Ez azért szükséges, mert néhány helyen e nélkül csak 10 másodpercig élhetnénk. Menjünk vissza és teleportáljunk el a T.#3-ba. Repüljünk el a Nixon Interstellar központba (05–06). Menjünk be, a szemben levő falnál áll egy asztal. Ahogy rásétálunk, kinyílik egy titkos ajtó. Bent megleljük a Nova Trigger #4-et egy kézmosó „személyében". Térjünk vissza a Teleporthoz és menjünk át a T.#0-ba. Menjünk ki, majd be a bal oldali ajtón. Itt egy asztal (SIDEBOARD), ami a Nova Trigger #1. A most következő lépésnél mindenki saját belátása szerint cselekedjen. A Teleportok segítségével keressünk egy nekünk tetsző repülőt (pl. a Concord III-t), és szedjük fel a kulcsát is. Ha megvan, most már ezt használva egy üres üzletben adjuk el az Eagle 9SE kulcsát, amiért egy csomó pénzt kapunk. Teleportáljunk át a T.#6-ba és repüljünk el 05–06-ra. Itt az üzletben vegyük meg a „Hi-Fi"-t, ami a Nova Trigger #3. Még ugyan ezen a bolygón repüljünk el Ur-City-be (264–326, 09–02). A lifttel menjünk le a pincébe, ahol a fekete-fehér dolog maga a Nova Bomb. Most keressük meg és szedjük össze a Bestcupand Saucer-t és a kulcsát. Ezt használva repüljünk ki az űrbe. Keressük meg a Democles-t (hosszú fehér csóvát húz maga után) és szálljunk le rá. Tegyük le a Nova Bomb-ot. Szálljunk fel és repüljünk biztonságos távolságba (amíg a Damocles csóvájával együtt kb. 2 centi nem lesz). Kapcsoljuk be sorban a Nova Triggereket, az ENTER-t majd „+"-t nyomva. Amikor az utolsó is oké, a Damocles megsemmisül. Megkapjuk a pénzünket, innen kezdve aztán mindenki maga próbálkozhat.

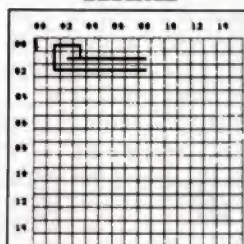
Acheron



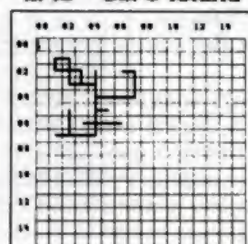
Atropos



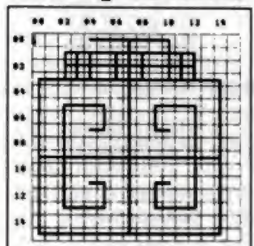
Bacchus



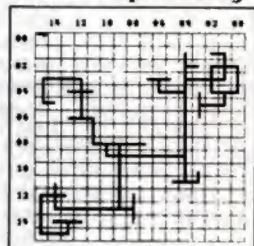
Eris - Bare Island



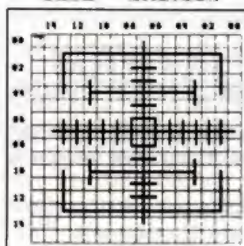
Dion - Birmingham Island



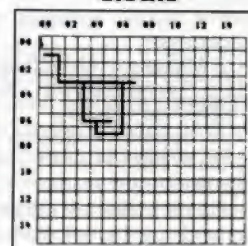
Eris - Capital City



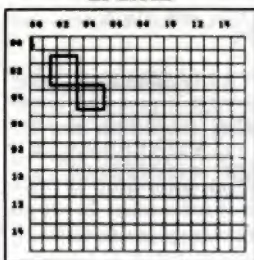
Gaea - Chaldea



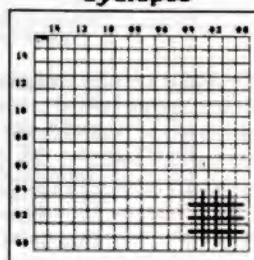
Clotho



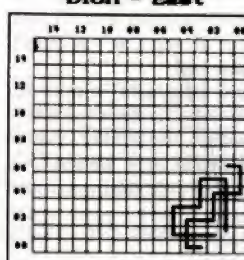
Cronus



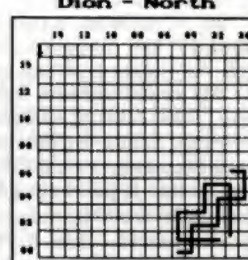
Cyclopes



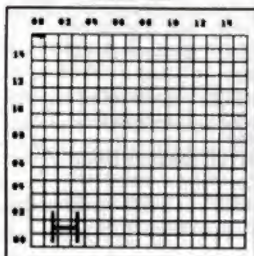
Dion - East



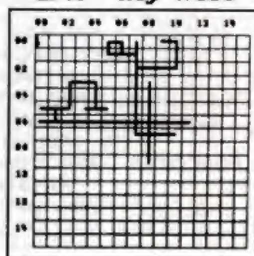
Dion - North



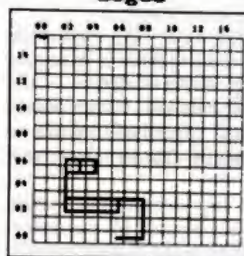
Icarus



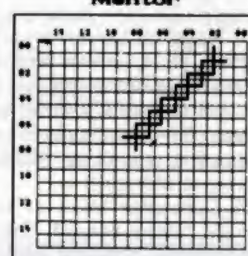
Eris - Key West



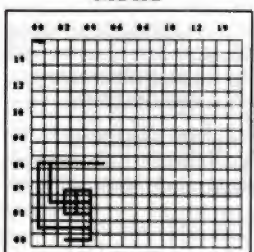
Logos



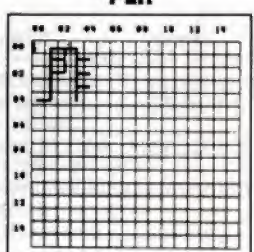
Mentor



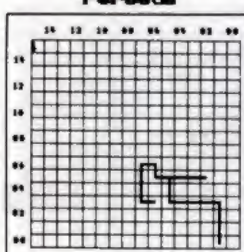
Metis



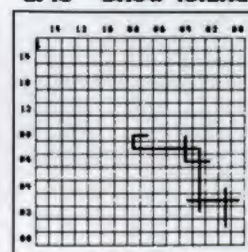
Pan



Perseus

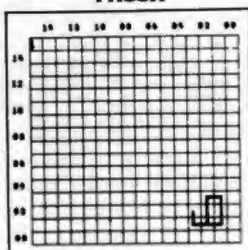


Eris - Snow Island

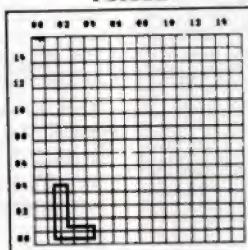




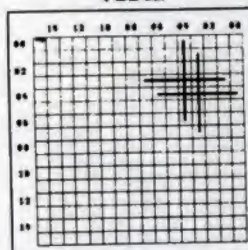
Theon



Tolosa



Vesta



Néhány jó tanács: ha minden tárgyat biztosan meg akarunk találni, érdemes az összes különleges házat végigkutatni.

– A Midas-on több százezer(!) számozott piramis található. Természetesen valahogy ki lehet következtetni, melyik az érdekes.

– A Vesta-n, Politburo City-ben (04–06) található egy táska (BRIEFCASE), mellyel 10-nél több tárgyat is magunknál tarthatunk.

– Ha nem akarjuk megkeresni a kulcsokat az ajtókhoz, felrobbanthatjuk őket. Ehhez kell a detonátor (TIMED DETONATOR), található (06–02), Bare Island, Eris. Nem árt egy kis robbanóanyag sem, – (06–02), ugyanott. A Detonator „ENTER"-rel aktivizálható, időzíteni „+" és „–"-al lehet, a robbanás erősségét a num. bill. számaival kell megadni. A robb. anyag „*"-al élesíthető. Az ajtókhoz „3"-as erősség kell.

– Aki zenét szeretne hallgatni, vegye fel a magnót (GHETTOBLASTER) – Logos, 06–03, Charlene's Disco.

– Hogy teljes legyen az élvezet, nézzünk TV-t. A készüléket Eris, Velos City (377–435)-ön, az Eris TV Studios-ban leljük meg, a távszabályzót pedig szintén itt, az egyik boltban.

– Aranyásók, irány a Solon Base (969–590, 01–01, a Dialis körül kering). Az alagsorban aranyrúd található.

– Lehetőség van bankrablásra is, melyhez jó préda az egyik Lawson Bank alagsori páncélterme.

– Hogy ne legyen olyan unalmas a házak átkutatása, figyeljük, mikor lassul le lényegesen a mozgás, ilyenkor valószínűleg egy tárgy van a közelben.

– Ha felvettük a lottót (Lottery Ticket, Clotho–New Town, 01–00), vigyük el a rajta olvasható címre, a megadott koord.-ra (Cyclopes–IDI Camp. ön nyert [Express Money])!

A Damocles talán az egyik legösszetettebb játék, amely valaha készült. Számtalan épület áll rendelkezésre, hogy átkutassuk, több száz tárgyat találhatunk, melyek közül persze nem minden használható. Szívesen várjuk azon olvasók levelét, akik valami érdekes dologra bukkantak. A grafika megfelelően gyors, kivétel, ha túl sok tárgy van a képernyőn. Mindent egybevetve, ez a program nem átlagos szórakozást nyújt, de nem is átlagosan bonyolult.

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	98		A
ZENE	78		
JÁTSZHATÓSÁG	97		
Összesen:	95		

Teleportáló	Található	Koordináták	Szint
#0	GAEA/UR CITY	125–687 07–01	–
#1	ERIS/BARE ISLAND	750–375 06–02	G
#2	DION/BIRMINGHEN ISLAND	793–574 03–14	1
#3	METIS	616–511 00–06	9
#4	VESTA/POLITBURO CITY	264–326 04–06	B
#5	ERIS/CAPITAL CITY	017–283 11–08	B
#6	GAEA/CHALDEA METROPOLIS	064–439 08–08	1
#7	LOGOS	316–896 04–02	4
#8	BACCHUS/BACCHUS WAYSTATION	405–638 02–08	–
#9	MENTOR/MENTOR WAYSTATION	689–316 09–07	–

Kulcs	Található	Koordináták	Szint
B	ERIS/BARE ISLAND	750–375 06–05	B
C	METIS	617–510 01–03	G
D	DION/DION EAST	810–566 06–00	–
E	DION/BIRMINGHAM ISLAND	793–573 03–14	9
F	ERIS/CAPITAL CITY	018–284 15–12	2

Kulcs (...-hez)	Található	Koordináták	Szint
99 CHEVY	ERIS/BARE ISLAND	750–375 06–02	–
22 CV	GAEA/CHALDEA METROPOLIS	063–439 08–08	1
BEST CUP. C.	ERIS/CAPITAL CITY	017–284 08–14	–
BULLET	PAN/PAN HADES LABOUR CAMP	103–689 04–01	1
CONCORD III	MENTOR/MENTOR WAYSTATION	689–316 09–07	–
EAGLE 9SE	ERIS/CAPITAL CITY	017–283 09–08	B
TARG TOURER	VESTA/POLITBURO CITY	264–326 04–06	1
VIP LIMO	ERIS/CAPITAL CITY	016–283 07–08	–

Jármű	Található	Koordináták	Szint
99 CHEVY	GAEA/UR CITY	125–687 07–01	–
BULLET	THALIA/THALIA BASE CAMP	489–044 06–03	–
CONCORD III	BACCHUS/BACCHUS WAYSTATION	405–638 02–08	–
TARG TOURER	DION/BIRMINGHAM ISLAND	793–574 03–14	–
VIP LIMO	ERIS/CAPITAL CITY	017–283 07–07	–

Martin

Az angolul tudóknak ajánlható

The Colonel's Bequest

Bizonyára mindenki hallott már olyan történeteket, melyek gazdag örökségek körül bonyolódtak. Sajnos, ezek a sztorik sokszor vérfagyasztó eseményeket mesélnek el, nemritkán ihletet adva a regényíróknak, gondoljunk csak Agatha Christie-re. A Colonel Bequest pedig egy igazi krimitörténet.

Az az Amiga tulajdonos, akinek már volt szerencséje Sierra játékokhoz, egyből észre fogja venni, hogy a CB valamiben „más mint a többi". Hiányzik ugyanis belőle a pontszám. Ennek az az oka, hogy nem az a lényeg, hogy végigcsináljuk a játékot, hanem az, hogy tökéletesen megismerjük a történetet, a szereplőket és a jellemeket. Természetesen logikai feladványokat is meg kell oldanunk, a legtöbbször használt parancs mégis a „Beszélj a ...-ról", vagy a „Kérdezz a ...-ról lesz.

Mivel a játék leglényegesebb része a mérhetetlenül sok angol szöveg, ezért CSAK a nyelv ismerőinek ajánlom. Leírásunk alapján a program persze megnyerhető, de az angolul nem értők számára néhány lépés érthetetlen lesz, hiszen az egymás után következő „tetteket" a hallottak ill. a látottak alapján kell végrehajtani. A rejtély számtalan módon megoldható, a játék komplexségére jellemző, hogy ha tévúton járunk, három teljesen különböző befejezéshez juthatunk. Az irányításról nem kívánok szólni, teljesen megegyezik a Sierra sorozat többi tagjáéval, kivéve egy fontos dolgot. A képernyőn látható bármely tárgyra, személyre, bútorra, tehát akármire clickelve a jobb mouse gomb segítségével információkat tudhatunk meg.

A történet nyolc „felvonásból" áll, az egész esemény este 7 órától hajnali 2:15-ig tart. Ez leírva rövidnek tűnik, azon játékos számára azonban, aki beleéli magát a történetbe a percek csigalassúsággal telnek (erről annyit, hogy én rendszerint éjszaka küzdöttem a CB-el, és utána rettegtem a lakásban, plusz rémálmaim voltak). Egy felvonás alatt egy óra telik el. Az időt negyed óránként láthatjuk, ehhez azonban szemtanúnak kell lennünk egy-egy fontos eseményhez. Mindenképpen tartsuk szem előtt, hogy igyekezzünk túlélni az éjszakát, mindent vizsgáljunk meg, mindenkivel beszélgessünk. Minden játékosnak azt ajánlom, hogy maga próbálkozzon, s csak akkor használja a leírást, ha végleg elakadt. Aki pedig kizárólag leírásunkat követi, minden szöveget figyelmesen olvasson el, hogy tökéletesen megértsen mindent, mert a sztori befejezésén még Agatha C. is meglepődne. Azt garantálom, hogy hajnalban mindenki megnyugodva fog fellélegezni.

1925. A főszereplő Laura Bow, a Tulane egyetem hallgatója. Csendes, intelligens hölgy, örökölte apja detektívhajlamait. Egy nap osztálytársa és barátnője Lillian megkéri, hogy tartson vele nagybácsija, Dijon ezredes házába, aki a világtól elszigetelve él és a hét végére az egész családját összehívta. Laura igent mond. Megérkezés után a vacsorán mindenki jelen van. Laura, Lillian, Ethel, Lillian anyja, Gertrude, az ezredes felesége, Rudy, a megszállott játékos, Clarence S., a család barátja, Gloria, a nagyreményű színésznő, Dr. Wilbur c. Feels, a család orvosa, Jeeves, a szolgáló, Fifi, a szolgálólány, Celie, a szakácsnő és maga az ezredes, Henri is. Az ezredes elmondja, hogy gyengének érzi magát és halála után a jelenlevőkre hagyja vagyonát. A távozása után hallható beszélgetésből kiderül, hogy mindenki a pénzre vágyik, és a kapcsolat a tagok között nem problémamentes.

ACT 1

19.00. Kezdés után, amikor Lillian kimegy, nyissuk ki a bal oldalon, a szembe levő falon a kis ajtót (OPEN DOOR) és nézzünk le a nyílásba (LOOK IN THE DOOR). Menjünk jobbra, a következő szobában megtaláljuk Ethelt. Beszélgessünk vele a többi családtagról (a most következő tortúrát mindenkivel végig kell játszani, ezért nem fogok erre mindig utalni, ha egy új személylyel találkozunk, mindenkiről kérjünk véleményt) (LOOK AT ETHEL, ASK ABOUT LILLIAN, RUDY, GLORIA, WILBUR, HENRI, GERTRUDE, CLARENCE, JEEVES, FIFI, CELIE). Menjünk ki a fürdőszobába. Várjuk meg, amíg Lillian végez, és mossunk kezet (WASH THE HANDS). Menjünk ki és mozdítsuk meg a folyosó bal oldalán álló szekrényt (MOVE THE ARMOIRE). A játék során sok-

FOTÓ: AMIGA



szor kell ezeket a titkos szobákat használni, ezért ezt a cselekvést nem írom mindig le, csak utalni fogok rá. Menjünk fel a dobogóra és nézzünk át az északi falon levő képen (LOOK THROUGH THE HOLES).

19.15. Amikor Fifi eltávozott, menjünk be Dr. Feels szobájába, és vizsgáljuk meg az ágyon levő táskát (LOOK AT THE BAG, SEARCH THE BAG). Menjünk vissza a folyosóra, és menjünk be a jobb oldali szekrény mögé. Nézzünk át az északi falon levő képen (LOOK THROUGH THE HOLES). A beszélgetés után menjünk be szobánkba, és említsük meg a látottakat (TELL ABOUT HENRI AND FIFI, ASK ABOUT HENRI AND FIFI). Menjünk le a bárba. Vizsgáljuk meg az üveget (LOOK AT THE DECANTER, LOOK IN THE DECANTER).

10.30. Menjünk ki a folyosóra és nyomjuk meg a tükröt (PUSH THE MIRROR). Nézzünk át a déli falon levő képen. A hallgatózás után menjünk be az ingaóra mögé (MOVE THE CLOCK) nézzünk át itt is a déli falon levő képen.

19.45. Menjünk a könyvtárba. Beszélgessünk egy kicsit (ASK ABOUT HORSES, TELL ABOUT HORSES, LOOK AT THE MAGAZINE). Menjünk vissza az emeletre, Gertrude szobájába, és nézzük meg őt (LOOK AT GERTRUDE).

ACT 2

20.00. Menjünk ki, vegyük fel a lábunk előtt heverő kendőt (GET THE HANDERCHIEF). Menjünk vissza. Hová tűnt Gertrude? Nézzünk ki az ablakon (LOOK OUTSIDE). Szagoljunk a levegőbe (SMELL THE SMOKE, és nézzünk körül (LOOK AT THE TABLE, LOOK AT THE PLANT, CLOSE WINDOW). Menjünk az ezredes szobájába és beszélgessünk (SHOW HANDKERCHIEF TO HENRI, ASK ABOUT HANDKERCHIEF, TELL ABOUT THE HANDERCHIEF). Menjünk a szalonba. Nyissuk ki a szekrényt (OPEN THE ARMOIRE, LOOK IN THE ARMOIRE). Vizsgáljuk meg a kést (LOOK AT THE DAGGER). Az asztalon egy üvegdobozban lapul egy pisztoly. Nézzük meg (LOOK AT THE CASE, LOOK AT THE DERRINGER). Menjünk ki balra a házból.

FOTÓ: AMIGA



20.15. Közeledtünkre a doki és Clarence távozik. Kövessük őket, majd menjünk be a tükör mögé, és hallgassuk ki őket az északi fali képen át. Ha mindent hallottunk, nézzünk át a déli képen is, majd Ethel meglesése után menjünk a konyhába.

20.30. A bal oldalon levő sütő(?)-ből vegyük ki a csontot (GET THE BONE) és nézelődjünk (LOOK AT LILLIAN, LOOK AT CELIE, LOOK AT THE ROLLING SPIN, SHOW THE HANDKERCHIEF TO LILLIAN, ASK ABOUT THE HANDKER., TELL ABOUT THE HANDKER.). Menjünk a folyosóra, majd be a billiárdszobába.

20.45. A helyzet nyugtázása után menjünk tovább balra, ki a házból. Itt az első hulla! Kutassuk át a szerencsétlen Gertie-t (SEARCH GERTRUDE). Menjünk vissza a billiárdozókhoz, és nézzünk körül (LOOK AT GLORIA, LOOK AT THE BOA), majd mondjuk el, mit találtunk (TELL ABOUT GERTRUDE). Persze a halott eltűnt!

21.00 Menjünk a könyvtárba és beszélgessünk a doktorral a többiekről (ASK ABOUT...).

ACT 3

Kutassuk végig az összes titkos szobát, amíg egy botot nem találunk (valószínűleg az ezredes szobája mellettiben lesz). Vegyük fel (GET THE CANE).

21.15. Menjünk a billiárdszobába és kérdezősködjünk Gloriától (SHOW CANE TO GLORIA, ASK ABOUT CANE, TELL ABOUT CANE, LOOK AT THE BOA). Menjünk vissza a könyvtárba, és vegyük fel a piszkavasat (GET THE POKER). Nézzük meg a földön heverő szöszmöszöket (LOOK AT THE FEATHERS). Most már csak a doki hiányzik! Menjünk ki a házból és keressük meg az istállót. A második hulla! Kutassuk át, megtaláljuk a monokliját (fél szemüveg). Ennek segítségével vizsgáljunk meg néhány dolgot (USE MONOCLE TO LOOK AT THE POKER).

21.30. Menjünk a játékházhoz, kopogtassunk az ajtaján (KNOCK AT THE DOOR). Próbáljunk meg Lilliannal beszélni (SHOW THE CANE TO LILLIAN, ASK ABOUT THE CANE). Menjünk el a sufniba és vegyük fel az olajozót (GET THE OILCAN), és a roncskocsiból a feszítővasat (GET THE CROWBAR). Menjünk el a kápolnába, és feszítsük fel a dobogó padlóját (USE THE CROWBAR TO PRY THE FLOORBOARD). Vegyük fel a Bibliát (GET THE BIEBLE). Olvasás után sétáljunk el a haranglábhoz. Másszunk fel a létrán és olajozzuk meg a harangot (CLIMB UP THE LADDER, OIL THE BELL, CLIMB DOWN). Most álljunk a kötélhez, de úgy, hogy ne pont a harang alatt legyünk, hanem kicsit jobbra (érdemes kipróbálni, mi történik, ha a harang alatt állunk, de előtte

mindenképpen mentsük az állást). Húzzuk meg a harangot a bottal (USE THE CANE TO PULL THE ROPE). Bimm-Bamm. Vegyük fel a fogantyút (GET THE CRANK). Menjünk el a kutyaházhoz, és dobjuk el a csontot a kutyusnak (THROW THE BONE). Amikor a drága kijön, kutassuk át a kutyaházat (SEARCH THE DOGHOUSE). Egy nyaklánc! Itt a villa oldalán egy barna pinceajtó van. Nyissuk ki (OPEN THE CELLAR). Lent vegyük fel az asztalról a kekszet (GET THE CRACKERS). Menjünk el Celie házához és kopogtassunk (KNOCK AT THE DOOR). Bent adjuk oda neki a láncot (GIVE THE NECKLACE TO CELIE), majd kérjük el a répát (GET THE CARROT). Menjünk el a bárba és adjunk a papagájnak egy kekszet (GIVE THE CRACKERS TO POLLY). Menjünk fel az emeletre és a bal oldali titkos szobából nézzünk be az ezredes szobájába (északi fali kép).

21.45. Menjünk át a jobb oldali leshelyünkre, és nézzünk be Rudy szobályába. Menjünk vissza az ezredes szobájába, és a kandalló tetejéről vegyük fel a kulcsot (GET THE KEY). Ha a lift épp a szobában van, szálljunk be. Ha nem, menjünk ki a szoba elé, és kb. 10 másodpercenként nézzünk vissza mindaddig, amíg a lift meg nem érkezik. Beszállás után indítsuk el (UNLOCK THE ELEVATOR, PUSH UP). Vizsgáljuk meg az újságokat (LOOK ET THE NEWSPAPERS), majd menjünk el a padlás végében levő tárolóhelyhez, és nézzünk bele a nyitott bőröndbe (LOOK IN THE TRUNK). Most Fifi szobájába kell menünk. El elvileg a padlásajtó segítségével lehetséges, de nekem itt a játék valami miatt befagyott. Tehát, aki hasonló cipőben jár, az menjen le a liftel, és a lépcsőn felmenve közelítse meg az említett szobát.

22.00. A kis „affér" után vizsgáljuk meg a palackot (LOOK AT THE DECANTER, USE THE MONOCLE TO LOOK AT THE DECANTER).

ACT 4

A titkos szobák valamelyikában (valószínűleg az emeleti jobb oldaliban) egy csikket találunk (GET THE CIGAR BUTT), és parfümillatot érzünk (SMELL PERFUME). Menjünk az ezredes szobájába és mutassuk meg a „leletet" (SHOW THE CIGAR BUTT TO HENRI, ASK ABOUT THE CIGAR BUTT, TELL ABOUT THE C.B., SMELL CIGAR). A földszinten olajozzuk meg a páncélsisakot (OIL THE VISOR, OPEN THE VISOR). Menjünk a billiárd szobába, és nézzük meg a tollakat (LOOK AT THE FEATHERS), plusz a földön a sarat (LOOK AT THE MUD). Vegyük fel a lemezt (GET THE RECORD) és nézzük meg a nagyítón keresztül (USE THE MONOCLE TO LOOK AT THE RECORD). Menjünk el a szalonba.

22.15. Említsük meg Wilbur halálát Lillian-nak (TELL ABOUT WILBUR). Miután leégetünk, menjünk ki a szabadba a szalon kijáratán.



FOTÓ: AMIGA

22.30. Rudy éppen távozik. Menjünk el a kerti pihenőhöz, ahol megleljük a halott Gloria-t. Kutassuk át (SEARCH GLORIA). Most menjünk el a nagy szoborhoz.

22.45. Egy jó kis bunyót láthatunk. Járjuk körbe a házat, ameddig meg nem látjuk a tökrészeg Ethel-t.

23.00.

ACT 5

Az istállóban adjuk oda a répát a lónak (GIVE THE CARROT TO THE HORSE), majd vegyük fel a lámpát (OPEN THE GATE, GET THE LANTERN, CLOSE THE GATE). Menjünk a birtok végéhez, vegyük fel a sodrófát és nézzük meg (GET THE ROLLING SPIN, USE THE MONOCLE TO LOOK AT THE ROLLING SPIN), utána vizsgáljuk meg a lábnyomot (USE THE MONOCLE TO LOOK AT THE FOOTPRINT). Menjünk a sufniba, ahol ott fekszik a halott Ethel (SEARCH ETHEL). Menjünk az ebédlőbe.

23.15. Itt találjuk Rudy-t. Beszéljünk Gloria-ról (TELL ABOUT GLORIA). Ismét leégés! Menjünk a bárba.

23.30. Beszéljünk a halott Ethel-ről (TELL ABOUT ETHEL). Az emeleti bal oldali titkosszobából halgassuk ki Lillian és az ezredes beszélgetésétė (északi fali kép).

23.45. Menjünk át a jobb oldali fülkébe, és szagoljunk a levegőbe (SMELL PERFUME). Menjünk az ezredes szobájába.

0.00.

ACT 6

Jussunk el Fifi szobájába (a történet során Jeeves a harmadik férfi, akivel Fifinek viszonya VOLT. Tüzesvérű pipi!). Kutassuk át a hullákat (SEARCH FIFI, SEARCH JEEVES). Pillantsunk rá az üvegre is (LOOK IN THE DECANTER, USE THE MONOCLE TO LOOK AT THE DECANTER). Men-

jünk le a bárba, vizsgáljuk meg a poharat (USE THE MONOCLE TO LOOK AT THE GLASS) és adjunk polly-nak egy kekszet (GIVE THE CRACKERS TO POLLY). Menjünk Lillian szobájába.

0.15. Menjünk a fürdőszobába, és nézzünk a kosárba (LOOK IN THE BASKET, GET THE BOTTLE, USE THE MONOCLE TO LOOK AT THE BOTTLE). Menjünk Clarence szobájába.

0.30. Ő még él. Menjünk ki a házból a szalonon keresztül. Rudy és a kutya éppen barátkoznak.

0.45. Menjünk el Celie házához, kopogjunk be (KNOCk AT THE DOOR). Celie éppen borzalmasan fél.

1.00.

ACT 7

Menjünk vissza a könyvtárba Nézzük meg a pisztoly hűlt helyét (LOOK IN THE CASE), és vizsgáljuk meg a szekrényt is (LOOK IN THE ARMOIRE, LOOK AT THE DAGGER). Menjünk át a bárba és adjunk egy kekszet Polly-nak (GIVE THE CRACKER TO POLLY). Menjünk fel Lillian szobájába és vegyük fel naplóját (GET DIARY, USE THE MONOCLE TO LOOK AT THE DIARY, READ DIARY).

1.15. Menjünk Clarence szobájába. Nézzünk körül (LOOK AT THE BOOK, USE THE MONOCLE TO LOOK AT THE BOOK). Clarence hulláját Dr. Feels ágyán leljük meg (SEARCH CLARENCE). Menjünk ki a szökőkúthoz. Álljunk a jobb oldali szoborhoz és nyissuk ki az alját (PUT THE VALVE HANDLE IN THE SHAFT, TURN THE VALVE HANDLE). Mozgassuk meg a szobrot (MOVE THE STATUE), gyújtsuk meg a lámpát (LIGHT THE LANTERN), majd menjünk le. A teremben menjünk a bal oldali falhoz és nyissuk ki a titkos ajtót (PUT THE CRANK IN THE HOLE, TURN THE CRANK). Szpen sétáljunk el a folyosó végére. Ha kiértünk, feszítsük fel a sírt (USE THE CROWBAR TO OPEN THE VAULT, GET THE POUNCH), majd vegyük fel a lámpát (GET THE LANTERN). Menjünk vissza, majd fel és oltsuk el a pilácsot (EXTINGUISH THE LANTERN). Menjünk el a játékházhoz, kopogjunk be (KNOCK AT THE DOOR).

1.30. Lillian egy kicsit furcsa (LOOK AT THE CHALKBOARD, LOOK AT LILLIAN). Menjünk a kápolnába és imádkozzunk (PRAY). 1.45.

Menjünk vissza a házba, fel a lifttel a padlásra és vizsgáljuk meg a bőrönd tartalmát újra, külön-külön (LOOK IN THE TRUNK, LOOK AT THE CAPE, GLOVES, BOOTS, HAT, CLOTHES, HEELS). Menjünk le Lillian szobájába.

2.00.

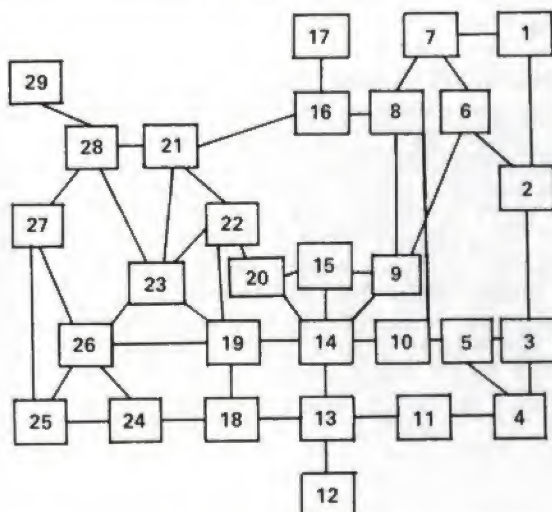
ACT 8

Menjünk le a főbejárathoz, ahol a kutya ugatása figyelmeztet, hogy egy cetli került ide (READ THE NOTE). Menjünk vissza a szökőkúthoz, ahol Lillian hullája hever (LOOK AT THE CLOTHES, CAPE, HAT, BOOT, HELLS, GLOVES). Vegyük fel a pisztolyt és töltsük be (LOOK AT THE DERRINGER, TAKE THE DERRINGER, TAKE THE BULLET, LOAD THE GUN). Menjünk fel az ezredes szobájába és nézzük meg a táskát (LOOK AT THE BAG, LOOK IN THE BAG).

2.15. Mivel a padlásról zajt hallunk, menjünk fel, A LÉPCSŐN! Nyissuk ki a padlásajtót (most nem fog befagyni). Itt verekszik Rudy és az ezredes. Most következik a játék legnehezebb döntése: mit tegyünk ilyenkor? Aki többféle befejezést is látni akar, az mentsen állást. Kézenfekvő, hogy Rudy-t kell lelőni, hiszen nem ez a kézenfekvő

A KERT

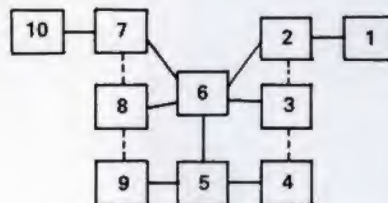
1 – Romos híd
2 – Mocsár
3 – Mocsár
4 – Az út vége
5 – Kerti pihenő
6 – Szökőkút
7 – Celie háza
8 – Kijárat a konyhából, kutyaház
9 – Kijárat a bárból
10 – Kert
11 – Út
12 – Kikötő
13 – Kapu
14 – Nagy szobor
15 – Bejárat a házba
16 – Kis szobor, hátsó kijárat
17 – Rózsakert
18 – Út
19 – Kert
20 – Kijárat a biliárd szobából
21 – Harangláb
22 – Kijárat a szalonból
23 – Játékház
24 – Út
25 – A birtok vége
26 – Sufni
27 – Istálló
28 – Kápolna
29 – Temető



A VILLA

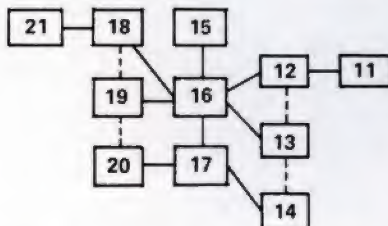
FÖLDSZINT

1 – Konyha
2 – Ebédlő
3 – Titkos szoba
4 – Bár
5 – Földszinti előtér
6 – Földszinti előszoba
7 – Könyvtár
8 – Titkos szoba
9 – Biliárd
10 – Szalon



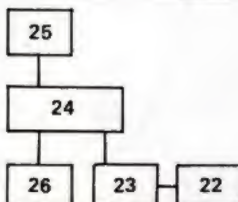
I. EMELET

11 – Ethel szobája
12 – Lillian és Laura szobája
13 – Titkos szoba
14 – Clarence és Rudy szobája
15 – Fürdőszoba
16 – Emeleti előszoba
17 – Emeleti előtér
18 – Az ezredes szobája
19 – Titkos szoba
20 – Gertrude és Gloria szobája
21 – Dr. Feels szobája



II. EMELET

22 – Fifi szobája
23 – Padlásfeljáró
24 – Padlás
25 – Lift
26 – Padlás tárolóhely



(á-lá Agatha C.) (SHOOT RUDY). Aki a nem 100%-os döntést akar, az lője le az ezredest, vagy ne csináljon semmit.

S lám, itt a vége, minden jóra fordult, a történetre és minden titokra fényderült! Megtekinthetjük milyen detektívek voltunk, átnézhetjük jegyzeteinket és egy esetleges újrajátszással kibővíthetjük őket (ha kell).

A CB grafikája talán az eddigi Sierra produkciók közül a legtökéletesebb. Számtalan animációt és változatosságot tartalmaz. A zenék hangulatosak, az effektek élethűek. Borzasztó azonban a sok játék közbeni töltés, lemezcserélgetés. Mindent egybevéve a CB nálam a „minden idők legjobb játékai" listán előkelő helyen van, biztos vagyok benne, hogy még sokszor újra fogom játszani. Most már csak azt várom, hogy belevethessem magam a következő játék, a CONQUEST OF CAMELOT, és a CODENAME ICEMAN sűrűjébe.

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	97		A
ZENE	90		
JÁTSZHATÓSÁG	95		
Összesen:	93		

576 KE

JANUÁR

	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	

FEBRUÁR

	4	11	18	25
	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	
2	9	16	23	
3	10	17	24	

MÁRCIUS

	4	11	18	25
	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31

ÁPRILIS

1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	

MÁJUS

	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	

JÚNIUS

	3	10	17	24
	4	11	18	25
	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30

JÚLIUS

1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	

AUGUSZTUS

	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	

SZEPTEMBER

	2	9	16	23	30
	3	10	17	24	
	4	11	18	25	
	5	12	19	26	
	6	13	20	27	
	7	14	21	28	
1	8	15	22	29	

OKTÓBER

	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	

NOVEMBER

	4	11	18	25
	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	

DECEMBER

	2	9	15	22	29
	3	10	16	23	30
	4	11	17	24	31
	5	12	18	25	
	6	12	19	26	
	7	13	20	27	
1	8	14	21	28	



Byte
'91

A két legbátrabb harcossal

TIME SOLDIERS

Ki tudja honnan és hogyan, egy napon megérkezett a galaxisunkba egy gyilkos és kegyetlen robot, a GYLEND. A földiek ellene küldték 7 legjobb harcosukat. Az akció nem járt sikerrel, a GYLEND ötüket harcképtelenné tette, és szétszórta az időben, különböző korokba. De az emberek nem adták fel a reményt, hiszen még ott volt a két legjobb és legbátrabb harcosuk: YOHAN és BEN.



FOTÓ: AMIGA

Mielőtt azonban elpusztíthatnák az ördögi robotot, először meg kell találniuk az elveszett barátaikat. Szerencsére ebben a korban már rendelkeztek időgéppel, és egy szerkezettel, amelyet Time Scanner-nek hívtak. Ennek segítségével S.O.S. jelet fogtak, amelyeket Sirius nevű társuk adott le az őskorból!

Ezzel a történettel indul az Electrocoin legújabb játéka, a TIME SOLDIERS. Két évvel ezelőtt, amikor a program játéktermi változata megjelent, azonnal hatalmas siker lett. Bombasztikus grafikájával, és jó játszhatóságával kitűnt a többi hasonló lövöldözős gép közül. Akkor még újdonságnak számított, hogy egyszerre ketten is lehetett küzdeni, és a figurákat nem csak a megszokott módon lehetett irányítani, hanem a joy 360 fokos csavargatásával minden irányba lehetett lőni. Gondoljunk csak bele, milyen nagyszerű előre haladni, közben pedig hátrafelé írtani. (Sajnos ez a normál joy-oknál nem megoldható).

Küldetésünk során 5 különböző korban kell küzdenünk, minden pálya végén egy-egy hatalmas ellenség vár ránk, amelyeket elpusztítva megszabadíthatjuk barátainkat. A szintek: az őskor, az Antik Róma, a Középkori Japán, a III. Világháború és végül egy idegen világ, ahol a végső összecsapásra kerül sor GYLND-del. Kezdetben egy egyszerű fegyverrel rendelkezünk, amely elég gyenge, és hatótávolsága is kicsi. Néhány ellenséget kilőve jobb dolgokat is találhatunk, amelyekkel már könnyebb lesz harcolni. Ezek lehetnek: lézer, rakéta, és három irányba lövés. Sajnos ezen fegyverek lőszere gyorsan fogy, ezért igyekezzünk mindig újabbakat szerezni. Az időnként látható, villogó belsejű tükrök segítségével ide-oda ugrálhatunk a különböző korokban, de ez ne tévesszen meg senkit, a végső győzelemhez minden főellenséget ki kell írtanunk.

Az Amiga verzió a gép lehetőségeihez képest sajnos „gyenge muzsika". A grafika közepes, a hanghatások és zenék átlagosak, pár percnél tovább játszani szinte lehetetlen. Energiánk gyorsan fogy, merem állítani, hogy aki végigcsinál 2 pályát, az igazán nagy játékosnak mondhatja magát.

A C64-es változat sem sikeredett igazán jóra. Játék közben a grafikát nézve felmerülnek aggályok, néha a saját sprite-unk idétlen színe miatt eltűnik a háttérben. A főszörnyek viszont a programozók profizmusát tükrözik, különlegesen szép a grafikájuk, és jól animáltak, vajon miért nem sikerült az egész játékot így megírni?

A programból egy dolgot hiányolok, ami a legfontosabb lenne, hogy egyszerre ketten lehessen küzdeni. (Pedig az IKARI WARRIORS-ban már láthattuk, hogy ez milyen jól megoldható, akár C64-en is).

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	70	60	A
ZENE	30	40	
JÁTSZHATÓSÁG	45	48	64
Összesen:	52	45	

Kezdő pilótaként... WINGS

Nem ez az első eset, hogy a CINEMAWARE történelmi eseményt dolgoz fel játék gyanánt. Aki jól akar szerepelni a Wings-ben, annak fel kell kötnie a gatyáját, mert az I. világháború nem volt éppen gyermekzsúr. Azok pedig, akik annak idején hiányoztak (lógtak, betegek voltak, nőztek, számítógépeztek, pókereztek) azon a történelemórán, amikor ez volt a téma, felfrissíthetik tudásukat.

A szokásos profi intro, magasszintű grafika, tökéletes játszhatóság, idilli zenék, digitalizált effektek, mit is ragozzam tovább a CW ismét betalált.

Egy teljesen kezdő pilóta testébe (és lelkébe) költözik be a játékos. Az lesz a feladatunk, hogy az Angol 56. Repülőszázad tagjaként igyekezzünk végigharcolni a háborút. A színhely legtöbbször a francia front ege lesz, de helyt kell állnunk a tenger felett és az idegen területeken való portyázások idején is.

Az első betöltéskor (vagy olyan esetben, ha még nincs mentett állásunk) egy menüt kapunk. Itt tudjuk felkészíteni magunkat, mielőtt a frontra mennénk. A jobb oldalon már látható egy pilóta neve (Waldo P. Barnst.). Aki nem kíván saját nevét beírni, az válassza őt. A bal oldali pontok jelentése a következő: ADD PILOT – új pilóta bevezetése, DELETE PILOT – pilóta törlése, VIEW PILOT – az aktuális pilóta érdemrendjeinek és állapotának megtekintése, EARN WINGS – gyakorló küldetés, a frontra menetel előtt szükséges, ennek sikerességével bizonyítjuk készenlétünket. Itt vagy le kell bombáznunk egy előre megadott épületet, vagy le kell lőnünk egy ellenséges ballont. JOIN SQUADRON-a játék tulajdonképpeni kezdete, QUIT/EXIT-kilépés. A pontok közül azok használhatóak, melyek világoszöld színűek (értelem szerűen nem lehet egy felkészületlen pilótát a frontra küldeni). Akik már mentettek állást, azok egy másik menüt kapnak: CONTINUE GAME – a játék folytatása a save-elt helytől, NEW GAME – új játék kezdete, REVIEW PILOTS – az aktuális pilóta helyzetének megtekintése, FLIGHT SCOOL – az előzőekben említett menü, lehetőség új ember bevezetésére, EXIT/SAVE – kilépés vagy/és állásmentés. Ez a pont bővebb magyarázatra szorul. Ki tudja miért, a cég úgy oldotta meg a Save funkciót, hogy használata után a játék kiakad és lehet újra tölteni. Ha tehát menteni akarunk, az EXIT GAME? kérdésre válaszoljunk igent (yes), tegyük be a kettes lemezt írásvédelem nélkül és már mehet is. Ezek után ha bármikor újra töltjük a programot, a legutolsó mentett állás fog automatikusan betöltődni.

FOTÓ: AMIGA



ha van pilótánk, eljutunk a SQUADRON ROSTER táblához, ahol a század élő tagjainak adatai láthatóak: rangfokozat (2nd Lieutenant, 1st Lt, Mayor, Captain, Lt. Colonel), név, repültküldetések száma, lelőtt ellenséges gépek száma. Ezt a képet minden küldetés után megkapjuk, innen tudunk belépni a főmenübe is (pl. állásmentés céljából). A játék érdekessége, hogy a háború eseményeit szinte napról napra végigköveti a pilóta naplója segítségével. Ez végül is a saját naplónk, melybe bejegyezzük tapasztalatainkat, fényképeinket. Minden küldetés előtt elolvashatjuk, hogy azon a napon mi történt a bázison, jókat derülhetünk, hogy pilótánk milyen naívan szemléli az eseményeket, s hogy néha mennyi emberséggel és embertelenséggel találkozik a küldetések során. Érdemes ezeket figyelmesen elolvasni, jobb mint a történelemkönyvek.

Felszállás előtt egy képet kapunk, melyen a küldetés célja és adatai láthatók: MISSION: – a küldetés célja. Mindig tartsuk ezt szem előtt, ha pl. egy bombázót kell megvédeni, ne azzal törődjünk, hogy minél több gépet sikerüljön lelőni, ellenkező esetben nő a sikertelen küldetéseink száma. FLIGHT GROUP: – a küldetésben részt vevők névsora, MISSION TARGET: – zavarkeltés és bombázás esetén az elsődleges célpont(ok), SECONDARY TARGETS: – másodlagos célpontok, AVOID: – tiltott célpontok. Zavarkeltés esetén az elsődleges célpont 50%-át kell megsemmisíteni a sikerhez, bombázásnál az összes célpontot, járőrözésnél adott feladatot kell megoldani és

lezuhanás nélkül túlélni a csatát. A küldetések után hasonló táblázatot kapunk, mely összegzi a munkánkat. Közvetlenül a harcok kezdete előtt még egy utolsó információt kapunk arról, amit pilótánk éppen akkor lát ill. tapasztal. Vigyázzunk, sokszor mondja azt, hogy nem lát ellenséges gépeket, aztán másodpercek múlva valaki hátbalövi! Elérkeztünk oda, hogy kivesézzük a tulajdonképpeni „játékot".

Három teljesen különböző harcmód váltogatja a játék során.

JÁRŐRÖZÉS

Itt gépünket egy a 3D repülőszimulátorokhoz hasonló módon irányíthatjuk. Különösebb magyarázatot az irányítás nem igényel. A kilátást a numerikus billentyűzetről változtathatjuk: 8 – előre, 2 – hátra, 6 – jobbra, 4 – balra. A legfontosabb: a pirosak az ellenséges, a sárgák a hazai gépek! Emberünk feje mindig arra fordul, amerre a legközelebbi ellenség van. Ha összeütközünk valakivel, vagy lelőnek minket, két eset állhat elő. Amikor pilótánk feje félrebillen, és vérzik, sajnos meghaltunk. Ha a gép ég, de mi még tartjuk magunkat, igyekezzünk óvatosan kényszerleszállást végrehajtani. Ha fegyverünk beakad, kőrözzünk addig, amíg megjavul (kb. 8–10 másodpercenként próbálkozzunk). Ha ellövik őket, nincs mit tenni – a kényszerleszállás még mindig jobb mint a halál. A földi lövegeket nehezen, de ki lehet irtani, egyszerűbb azonban kikerülni az általuk belőtt területet. Ha egy Német ász a hátunk mögé kerül, s üldöz, próbáljunk meg úgy megszabadulni, hogy egy ügyes manőverrel kikerüljünk a látóteréből.

BOMBÁZÁS

A lövöldözős játékokhoz hasonló technikájú rész, a tájat plusz a gépet felülről látjuk. Kezdés előtt egy fényképet kapunk a célépületekről. A tűz gomb folyamatos ill. szaggatott nyomásával lehet bombázni és géppuskázni. Ha vonatot bombázunk, a mozdonyt célozzuk. A tengeralattjárókkal vigyázzunk, mert néha nem jönnek fel teljesen, csak az árnyékuk látszik, ilyenkor is le lehet csapni rájuk. A támadó gépeket ki lehet lőni, de sajnos nem számítják be őket. Itt, ha lelőnek sem halunk meg.

FOTÓ: AMIGA



ZAVARKELTÉS

A pálya egy ún. ál–3D perspektívában mozog, keresztben scrolloz. Mindig azt támadjuk, amit parancsba adtak. Hiába lövünk ki 30 kocsit, ha a sátrak a fő célpontok! A géppuskafészkek a kép közepe felé lőnek. Szintén nem halunk meg, ha lelőnek.

Végezetül egy pár szó az állapottáblázatról. Megtekinthetjük nevünket: NAME, rangunkat: RANK, repült küldetéseinket: MISSIONS. Részletezve – repült, ebből sikeres járőrözés: DOGFIGHTS, bombázás: BOMBING, zavarkeltés: STRAFING. Itt láthatóak kitüntetéseink is. Arra nem tudtam rájönni, milyen rendszer szerint adja ezeket a gép. Én a 180. küldetésnél kaptam meg az utolsót, 214 csata és 241 lelőtt gép után Lt. Colonel rangon állok. Leolvashatjuk még – repülővezetői: FLYING, szerelői: MECH, céllövői: SHOOTING képességünket és állóképességünket: STAMINA. Érdemes ezeket felfejleszteni, hiszen ettől függ, hogy hány találatig bírjuk, mennyi idő alatt tudjuk megjavítani géppuskánkat és lelőni a Németeket, végül pedig hogyan tudunk manőverezni.

A WINGS egy fantasztikus játék. Nem mondható szimulátornak, hiszen apró dolgokkal nem kell pepecselni, de nem is egyszerű arcade lövöldözős, hiszen annál sokkal komplexebb. A program minden eleme, az irányítástól kezdve a szövegek stílusáig profi módon van összerakva (ahogy ez a CW-től elvárható). A megnyerésről nem tudok mondani semmit, mert még nem értem oda. A játék során végig azt vártam, hogy a hírhedt Vörös Báróval összeakadjak. Egyszer csak azt kellett olvasnom, hogy egy kanadai pilóta lelőtte előlem. Grrrr... A program egyenlőre csak 1 megán fut, de a cég ígéri az 512-es változatot is.

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	86		
ZENE	85		A
JÁTSZHATÓSÁG	91		
Összesen:	88		

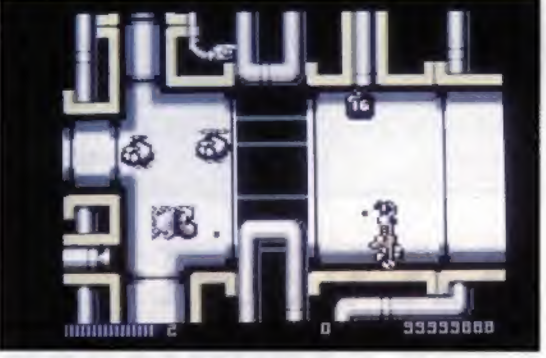
Monthy Pythons Flying Circus

Gumby elveszítette az agyát! De milyen őrült mondat ez? Semmi különös, hiszen aki ismeri a MP képregényeket és televíziós műsorokat (egyelőre csak Angliában), ennél vadabb poénokhoz van szokva.

Vessünk egy pillantást magára P.O. Gumby-ra. Egy komikus figura, még komikusabb fejjel, melyre sapka helyett egy zsebkendőt köt – á'lá nyári horgászok a Duna-parton.

Egyébként a játék bármely alakját vizsgálgatva röhögőgörcs törhet ránk – köszönhető ez a grafikusnak és a figurák eredeti kiagyalójának, Terry Gilliam-nak. Barátunkkal az a szerencsétlen eset történik, hogy agya négy részre szakad, a részek pedig szanaszét szóródnak. Gumby tehát a részek keresésére indul. Hogy a dolog még nevetségesebb legyen, minden pályán más és más alakban tűnik fel, lesz Gumbyhal, Gumbyláb, Gumbytyúkocska vagy egyszerűen csak GUMBY. Egy pályán akkor jutunk át, ha összegyűjtünk 16 löncshúsos dobozt. Hogy energiánkat fenntartsuk, kolbászokat, babkonzerveket és tojásokat (ezt együtt sóletnek hívják) találhatunk. Fegyverként igen „halálos" dolgot, halakat alkalmazunk. Ellenségeink Gumbyhalált köpködő Vikingfejek, fél méhecskék, halott papagájok és a fejetlenséget fokozó repülő hörcsögök. Jellemző, hogy pontszámunk nem nő, hanem ügyességünktől függően 99.999.999-ról csökken! Extra életet minden 10 milliomodik pont elveszítése után kapunk. A szintek végén a sok ökörség között például a Spanyol inkvizíció emberei is megtalálhatóak.

FOTÓ: C–64



A 64-es verzió grafikája neméppen korszakalkotó, de a mókás alakok és hátterek miatt megfelelő. Sajnos az idétlen scrollozás rontja a színvonalat. A zene az eredeti TV témára épül, de a gép lehetőségeit nem használja ki igazán.

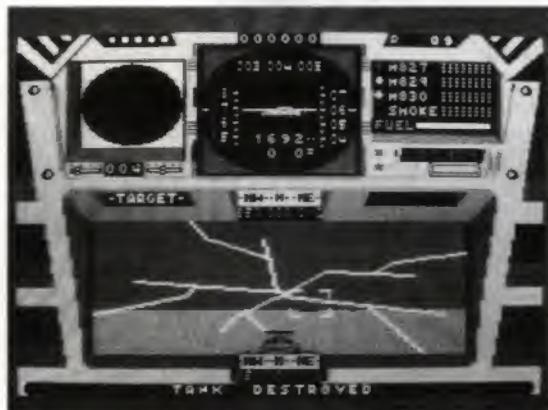
Az Amigásoknak nincs okuk panaszra. „Borzalmasan" jó a játék grafikája, az eredeti karakterek szinte mindegyike megtalálható, nincs olyan dolog a programban, amely ne lenne nevetséges. Gyakran hallhatunk csúcs minőségű digitalizált hangokat, beszédrészleteket. Ami a legfontosabb, az a töménytelen képi humor, ez az, amiért sokáig el lehet szórakozni a Monthy Python-nal.

Martin

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	73	51	A
ZENE ·	83	75	
JÁTSZHATÓSÁG	75	63	64
Összesen:	73	58	

HEAVY METAL

A program az ACCESS szoftware cég terméke, amely akár lehetne a Beach Head folytatása is, azonban a Heavy Metal valamivel több egy sima ügyességi játéknál. A küzdelem során háromféle harci szimulációval találkozhatunk. Első feladatunk, hogy mindháromban bebizonyítsuk tehetségünket minimum 5000 pont elérésével. Ekkor megkapjuk a hadnagyi rendfokozatot, és a lehetőséget egy teljes csata irányítására is, amellyel a stratégiai játékokat szeretőknek kedveskedik a program (bár tartunk attól, hogy a taktikai rész komolysága egy elnéző mosolyt csal majd arcunkra.) A cikk írója nem tartozik ezek táborába, neki meg kellett bírkóznia vele...



FOTÓ: C–64

MBT: Egy – a játék szempontjából egyszemélyes – tank belsejében ülve kell képviselnünk hazánk színeit a csatatéren. A sebesség beállítása fokozatmentesen a számbillentyűkkel történhet (18, 36, 52, 76 km/h). Ha elértük az 5000 pontot, vagy meguntuk ezt a részt, visszatérhetünk a menübe a stop gombbal. A lövedékfajták közül a funkcióbillentyűkkel lehet válogatni.

Belépéskor induljunk el és forogjunk a tankkal. A céltábla megtalálásakor egy sípoló hangot hallunk, majd a periszkópban megjelenik a leendő áldozat (?) animált képe. (Ebből tudni fogjuk, mennyire késtünk el a célzással. Általában nagyon...) A periszkóp bal oldalán levő számoszlop jelzi az ellenfél távolságát, a jobb oldali a jelenlegi lőtávolságot. A periszkópon belül valahol el helyezkedő függőleges vonalat állítsuk a céltárgy közepére, tegyük egyenlővé a két távolságot, majd eresszünk bele egyet (vagy többet). A szerencsés jelölt vagy befejezi egy robbanással pályafutását, vagy nem. Ilyenkor új célzás és tűz. (Esetleg változtatni kell a lövedék típusát is.) A LASER felirat egy vékony sípoló hanggal a halálunkat jelzi.

ADAT: Itt a légelhárítás nemes feladata vár ránk. Ehhez igénybe vehetjük a képernyő közepén elhelyezkedő ágyút, vagy rakétakilövőt. Ha valaki nagyon unatkozik, az időközben alattomosan begördülő tankokat is kezelésbe veheti. Kilépés a stop billentyűvel történhet.

FAV: Egy géppuskával felszerelt dzsippet kell külkönböző akadályok között átvezetnünk, veszélyeztetve egy helikopterrel és néhány átkozottul pontosan ledobott bombával. A dzsip irányítása egy kicsit furcsa, de egy idő után meg lehet szokni (úgy látszik mégsem olyan hülyeség az a kis kényszergyakorlás a program elején). A bomba jellegzetes sivítását meghallva folyamatosan kanyarodjunk valamelyik irányba, különben egészen biztos, hogy találatot kapunk. A kilépés még mindig a stop billentyűvel történhet meg.

A játék minőségét csak növeli a szinte mindenhol szép grafika és animáció, a jó játszhatóság. Az „ADAT" különösen jól sikerült, valósághű tájmozgatás, repülőgépek animációja stb. Nekünk egyedül a „FAV" nem tetszett, a dzsip háromfázisú „animációja" – miatt. Régen még ritkaság volt, ma egyre több helyen találkozhatunk olyan 3D-s grafikával, mint amilyen az „MBT"-ben van. Szerintünk ezen a helyen ez a megoldás nem jelent lényeges pluszt, hiszen a többi alakzathoz általában nem megyünk közel, így az, hogy látunk pár tetraéder alakú hegyet, nem különösebb öröm...

Chris

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	50	40	A
ZENE	30	30	
JÁTSZHATÓSÁG	76	65	64
Összesen:	48	42	

Sztárok minden mennyiségben...

ROCKSTAR MANAGER

Aki sokat nézi a „Music Television"-t, vagy hallgatja a Danubius rádiót, biztosan örülni fog a „Code Masters" játékának. Itt végre már nem csak bámulni lehet a pódiumon üvöltő sztárokat, hanem menedzselni, irányítani is. A játék ironikus hangvétele, karikatúraszerű grafikája, csak az igazi rockerek computereinek árthat. Ők ugyanis minden bizonnyal péppé verik gépüket.

A játékban szereplő énekesek az igaziak „elferdítései" például: Michael Jackson–Wacky Jacko, Tina Turner–Tina Turnoff, és egy furcsa „párosítás" egy bizonyos futballistának és énekesnőnek, amely a „Maradonna" nevet viseli.

A bevezetésben a managert, Cecil Pittet és második bal kezét Clide-ot látjuk, amint éppen elhatározzák, hogy a nehezen összekuporgatott pénzüket rocksztárok menedzselésébe ölik. Először is ki kell választani az együttes tagjait. Clide egy tévéképernyőn vetíti le a sztárok fényképeit és közli az árukat és a hírnevüket. A sztárok kiválasztásánál kerüljük a groovy (megszokott), far out (rég megunt), outasight (könnyen felejthető), jelzőjűeket, inkább a brilliant (briliáns), amazing (szórakoztató), és wild (vad) énekeseket válaszszuk. A bérüknél vigyázzunk, hogy ne legyen túl sok a végösszeg, mert csődbe mehetünk! Miután nevet adtunk az együttesnek, meg kell vennünk a hangszereket. Választhatunk új, másodkézből való és agyonhasználtak között. (Célszerű újakat venni!) Miután ezt megtettük Clide udvariasan érdeklődik, hogy most mi a fenét csinálunk, előttünk pedig az alábbi menüpontok jelennek meg:

– practice (gyakorlás),
– gig (fellépés),
– publicty (reklám),
– gifts (ajándékok.

Practice: A játék elején gyakoroljunk, egészen addig, míg a közben elhangzott borzalmak nem kezdenek zeneszámokká hasonlítani. Itt más megoldás nincs: mindenki hallgasson a fülére. Vigyázat a játék elején ne gyakoroljunk túl sokat (1–5 napig lehet), mert hetente kell fizetni az együttest és ha túl drágák a tagok, esetleg csődbe juthatunk. Inkább gyakorlás közben lépjünk fel valahol, hogy némi pénzmag is álljon a házhoz.

Gig: A fellépésekkel tudjuk a legtöbb pénzt szerezni. Vendéglőkben, klubbokban, egyetemeken, koncerttermekben, stádiumokban gyötörhetjük a közönséget. A helyiségért fizetett pénz (és a bevétel is), a befogadóképességtől függ. Persze mondani sem kell, hogy először „kisebb halakra utazzunk". Tehát a vendéglőket, kocsmákat, klubbokat válasszuk. Azt is megválaszthatjuk, hogy hány napra lépünk fel és mennyiért áruljuk a jegyeket. Ha már híresek vagyunk, akkor se kérjünk túl sokat egy helyért, mert a jegy árától függően, egy bizonyos mennyiségen túl már nem jönnek többen a koncertekre és ha túl kevesen jönnek az nem csak bukszánknak, hírnevünknek is árthat. A koncert közben egyéb marhaságok is vannak: az egyik énekesünk csak akkor marad az együttesben, ha veszünk neki egy színarannyal bevont Rolls-Rolls-t (lánccal), máskor pedig az est feldobására egy óriási lézershow-t ajánlanak. Általában jobban járunk, ha elfogadjuk őket.

Reklám: Az eléggé botrányszerű reklámokat a „The Stun" című szennylapba rakhatjuk be. (Hmm..., mintha emlékeztetne egy hasonló nevű újságra.) A reklám ingyenes, viszont nem mindig hatásos és néha veszélyes is lehet. Csak akkor ér valamit, ha az egyik sztárunk a főcímen van. Helyette általában egy félpucér hölgy látható. Máskor pedig a reklám „túl jól sikerül", és az újságokból tudhatjuk meg egyik sztárunk megrázó halálát. (Általában szex-orgiákba pusztulnak bele.) Ez akkor szokott megtörténni, ha már túl nagy a hírverés az együttes körül.



FOTÓ: C–64

Ajándékok: Néha adhatunk némi csekélységet (a képregénytől az autóig) a sztároknak, hogy boldogabbak legyenek. Ettől csökken (ne) az esélye hogy reklám kzben elpatkolnak vagy, hogy valami marhaságot kérnek tőlünk a koncertek közben, és jobban is játsza(ná)nak, de általában nem túl hatásos.

A játék közben gyakran kapunk telefonhívásokat. Ezek a következők lehetnek:

– Egy vállalat reklámoztatni akarja magát velünk, és ezért némi pénzt is hajlandó fizetni. Ezt csak akkor fogadjuk el, ha a csőd szélén állunk, mert ha a vállalat valamelyik terméke meghibásodik, ez botránnyá fajul, és ez a mi hírnevünknek is árt.

– Egy hanglemezvállalat forgalmazni akarja páratlan művészi értékű zenénket, és ezért pénzt és részesedést is ad. Három hívást szoktunk kapni, a 15%-os részesedést fogadjuk el. Ha elfogadtuk, a hivatalunkban megjelenik egy „record" menüpont. Ezt a pontot kiválasztva készíthetünk felvételt slágereinkről. Először is ki kell választani a stúdió méretét. Aztán sorra mennek a felvételek, amiknek címeket is kell adnunk (vagy Clide címeit is elfogadhatjuk.) Ha készen vagyunk a „record" szót a „release" váltja fel. A „release"-zel lehet a stúdióban felvett borzalmakat forgalomba hozni. Választhatunk egyetlenegy zene vagy egy egész album forgalomba hozataláról. Ha az albumot választjuk, akkor címet kell adni neki, ha csak egy zeneszámot, akkor videóra is vihetjük. A videófelvételhez ki kell választani a rendezőt (az árak itt persze attól függnek, hogy mennyire egy Fellini a pofa), a helyszínt, és azt, hogy mi lesz a clip témája.

Ha már forgalomba hoztuk a zeneszámokat, elkezdődhet a szenvedés a játék céljának eléréséért: felkerülni az album és a lemez top-lista tetejére. Közben persze még történik egy-két marhaság. Például: másolják a lemezeinket. Ilyenkor a legcélszerűbb beperelni a „piszkot" (sue the scum", vagy odaküldeni egy-két gorillát (send the boys around).

A játékidő egy év, ha ezalatt nem sikerül elérni a játék célját az egész kezdődik elölről.

A Rockstar manager kitűnő humorával túllép az ilyen típusú programok egyhangúságán. A hiba azonban sajnos a játék játszhatóságában van. Az egyik idegesítő dolog például az, hogy a játékot nem lehet kimenteni (legalábbis 64-en). Ez pedig azért elég alapvető dolog egy managerprogramnál. Az sem egészen érthető, miért kell a játéknak egy évig tartania, miért nem addig tart, amíg fel nem kerül az együttes a top-lista tetejére? Így ugyanis a játék elég nehéznek tűnik. (Ez persze főleg a 64-es verzióra vonatkozik.) Sebaj „Code masters", majd legközelebb...

Herpai Gergely

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	70	62	A
ZENE	90	80	
JÁTSZHATÓSÁG	83	78	64
Összesen:	85	77	

Kalandprogramok rajongóinak

LEGEND OF FAERGHAIL

Hosszas várakozás után végre a piacon a RELINE szoftverház újdonsága. Az AMIGA verzió fut 512 K-n is, de külön szolgáltatásokat tartalmaz az 1 MB-os gépek tulajdonosainak.

A tipikus fantazy játék előzménye:

Egy, a hétköznapok világától távoleső országban éltek egymás mellett békességben az emberek és a tündék (Elfek). Ez a jó viszony egyszerre visszájára fordult, harcok és veszekedések zaja törte meg a csendet. Valaminek történnie kellett, hogy az egyébként békés tündék kiszámíthatatlan és rosszindulatú lakótársakká váljanak! THYN grófság minden lakója számára veszedelmessé vált a környék. Nemcsak a tündék változtak meg, az állatok is falkába verődtek, nem kis veszteséget okozva a tündék és az emberek népének. THYN grófság régense elhatározta, csapatokat toboroz rettenthetetlen kalandorokkal, akik átverekedik magukat a szomszédos „CYLDANE" városba, és eljuttatnak egy üzenetet a grófnak. Az értesítésben az áll, hogy Thyn segítségre szorul sürgősen, másként uralma alá hajtja a gonosz. Természetesen, megfejtésre vár a tündék és az állatok viselkedésének változását okozó rejtély is.

A játék THYN városában indul. A vendéglőben talál az ember különféle karaktereket a küldetés teljesítéséhez. Választhatunk: nő illetve férfi legyen a karakter, ember fajhoz tartozó, vagy féltünde, tünde félszerzet, törpe vagy félork. *Foglalkozásuk* is lehet tizenkét féle: harcos, barbár, tolvaj, kovács, erdővándor, pap, druida, varázsló, illúzionista, lovag, felcser, szerzetes.

Az egyes foglalkozások közt a kurzor billentyűkkel válogathatunk, utána az S lenyomásával megnézhetjük a kiválasztott karaktert, az N lapozásra szolgál a leírásban; az A-val fogadjuk el a karaktert és nevet adunk neki, a V pedig azt jelenti, hogy másikat keresünk. Az F billentyű mindenkor a továbblépést jelenti.

A fogadókban a következő opciókat választhatjuk:

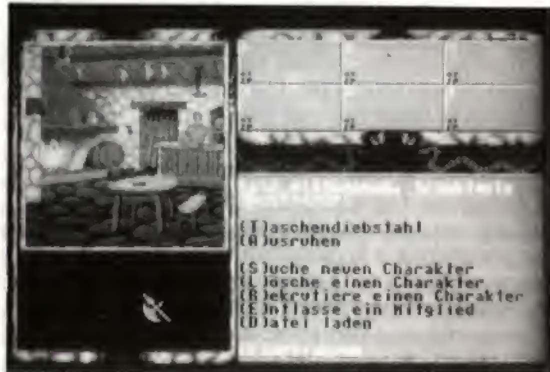
T – Zsebtolvajlás (nem szép, de néha hasznos);
A – Pihenés
 N– csak éji szállás,
 A – élelmiszerkészletek felfrissítése is;
S – Új karakter keresése;
L – Egy karakter törlése;
R – Egy karakter felvétele a csapatba;
E – Egy csapattag leszerelése;
D – Kimentett állás betöltése.

A karakterek között újdonság a kovács, aki képes a harcok során megsérült fegyverzet és felszerelés kijavítására. Ezt a város kereskedőjénél is megrendelhetjük, de ehhez a városba kell menni. A többi kalandjátékhoz hasonlóan karaktereink itt is tapasztalati pontokat gyűjtenek, erősödnek, edződnek a harcok során. A különbség az, hogy itt nem egyformán kapják a pontokat egy-egy akció során, hanem egyéni teljesítményük szerint. A fogadókban bármikor lehetőségünk van a karakterek cseréjére, összeállíthatunk speciális feladatok megoldására alkalmas csapatokat, de öt-hat karakter fejlődését mindig biztosítsuk, mert rájuk együtt lehet szükségünk a későbbiekben.

A városban az alábbi lehetősgeink vannak:

H – Fegyver- és felszerelés-kereskedő
 K – vásárlás, V– eladás, R – javítás,
 G– az aranyak összevonása;
B – Bank
 E – befizetés, számlanyitás, A – kivét/megszüntetés, K – megtekintés, G – arany összevonása;
W – a Vendégfogadó;
Z – Zunftrat – CÉH
 T – szintreemelkedés némi arany ellenében a tapasztalati pontszám függvényében.

FOTÓ: AMIGA



Z – varázslat tanulása;
N – új nyelv tanulása (a társalgáshoz szükséges, mivel nem mindenki beszéli a köznyelvet, és így fontos információktól, kereskedelemtől eleshetünk);
T – Templom
 (– a karakterek gyógyítása W – halott feltámasztása).

A csapat összeállítása után első útunk a kereskedőhöz vezessen, ahol anyagi lehetőségeinknek megfelelően jobb minőségű felszerelést vásároljunk össze.

A hozzávetőlegesen pontos lista:

Keule – bunkó,
Kriegssense – harci kasza,
Enterbeil – csáklya,
Dreschfkegek – cséphadaró,
Streitkolben – buzogány,
Dreizack – háromágú szigony,
Kampfstab – harcibot,
Streithammer – fokos,
Morgenstern – csatacsillag,
Streit axt – csatabárd;
Kampflegel – láncos buzogány,
Degen – párbajtőr,
Kurzschwert – rövid kard,
Breit schwert – széles kard,
Schwertbeil – pallós,
Bastardschwert – egyeneskard,
Zweihändler – kétkezes kard,
Schleuder – parittya,
Schleuder Kugeln – parittya lövedékek,
Reiter bogen – könnyű íj (lovassági),
R. bogen Pfeile – könnyű íj nyílvessző,
Langbogen – nagy íj,
L. bogen Pfeile – nagy íj nyílvessző,
Armbrust – számszeríj,
Bolzen – nyílvessző,
Robe – köpeny,
Lederpanzer – bőrpáncél,
Beschl.leder – bőrveret,
Schuppenpanzer – pikkelypáncél,
Kettenhemd – láncing,
Kettenpanzer – sodornypáncél,
Plattenpanzer – lemezpáncél,
Ritterrüstung – lovagi felszerelés,
Kleiner schild – kis pajzs,
Großer Schild – nagy pajzs,
Zunderkasten – tapló doboz,
Fackel – fáklya,
Ölfasche – olajosüveg,
Laterne – lámpa,
Heiliges Symbol – gyógyító szimbólum,
Spurbuch – varázskönyv,
Diebes werkzeug – tolvajszerszámok,
Ambos – üllő,
Schmiedhammer – kovácskalapács,
Amulett

(Csak zárójelben: jó ha az íjhoz veszünk nyílvesszőt is, a tapló jó a fáklyához és a lámpához kell olaj is. Amit a karakter nem tud használni, a listán +-el van jelölve.

Minden tárgynak súlya van, jó lesz odafigyelni!)

A játékban egy nagy játéktéren 8 négyszintes katakomba (Dungeon), egyenként kb. 1200 helyszínnel, 80 intelligens ellenfél egyedi grafikával és végül 2 nagy város található.

Ami a legnagyobb erénye a programnak, az az atmoszférája. 1 MB-os gépeken az erdő zajai, madárfütty, tücsökciripelés, a lépések zaja az avarban, a katakombák sajátos zörejei szinte tökéletessé teszik a hatást.

A szabadban érzékelhető a napszakok változása, a zeniten végigvonuló napkorong, a hold és a csillagok, az éjszaka sötétje; melyet elűzni a „Licht" varázslat, a fáklya vagy a lámpa fénye segít.

Csakúgy, mint a Katakombákban. A helyváltoztatás a kurzorbillentyűk ill. az egér segítségével lehetséges, az egér használata a bal gomb lenyomásával.

A jobb oldali gomb lenyomása esetén a képernyő jobb alsó részén képes menürendszer jelenik meg. Itt a kurzor – alabárd rávitel és a bal gomb lenyomásával választhatunk. Az opciók sorban:

1. Valamely tárgy használata. 2. Varázslat. 3. Kovácsolás. 4. Pihenés: itt választhatunk időtartamot és egy őrt, aki a pihenőkre és a tűzre vigyáz. 5. Elküldés – a csapat egy általunk választott tagja v. tagjai elbúcsúznak, de a legközelebbi fogadóban újra megtalálhatók. Akkor van értelme, ha meg akarunk óvni valakit a haláltól vagy erős karaktert akarunk felvenni a vidéken kóborlók közül. 6. Kőder – csalátek: az ösvényen aranyat vagy élelmet helyezünk el, így elkerülhető az állandó zaklatás egy kis időre (ha kell nekik a csalétek!).

A 7. opció egyenlőe fedett, a törpék bányájából származó Kristálygömböt lehet majd itt használni. 8. Ajtónyitás: zárt ajtók esetén a tolvaj „dolgozik". 9. Játék opciók. Fő jelentősége az

S– játék állás kimentés
L – játék állás visszatöltés opcióknak van.

A játék kimentéséhez formattáljunk egy lemezt: LEGEND. SAVE címmel.

A karakterek itt is cserebeŕelhetik egymásközt tárgyaikat, a karakter számának megfelelő billentyű lenyomásával vagy az egérrel való ráklickeléssel kiválasztjuk az aktuális karaktert, az N-nel ellapozunk a tárgyak felsorolásához, (ahol a kurzor fel-le billentyűivel scrollozhatunk) az átadni kívánt tárgy számát lenyomva kérdést kapunk, melyik karakternek kívánjuk átadni?

Ezt kiválasztva a tárgy új tulajdonosához kerül. Ez halott tagoknál is lehetséges.

Az ellenfelekkel való találkozáskor több lehetőség közül választhatunk:

A – megtámadjuk őket,
G – üdvözöljük őket,
R – beszélgetést kezdeményezünk,

ennek is lehet többféle eredménye, kereskedhetünk, toborozhatunk új tagokat a csapatba (ha van hely), vagy információt szerezhetünk. S – gyorsan elhúzzuk a csíkot.

Amennyiben csatára kerülne sor, ismét több lehetőségünk van: a karakterek számát választva (1–6)

V – Védekezhetünk,
A – Támadhatunk,
O – Lopakodva támadhatunk (orvtámadás, csak néhány karakter tudja),
Z – varázsolhatunk.

Kiválaszthatjuk, hogy harcosunk milyen harcállást foglaljon el:

1. Gyilkos roham; 2. Támadás; 3. Védekező állás; 4. Visszavonulás.

Miután ezeket beállítottuk, választhatunk, hogy végig kísérjük-e a csatát (A), vagy csak az eredmény érdekel (V).

Az első időkben érdemes végignézni, mert így szerezhetünk tapasztalatokat az ellenfelekről, saját fegyvereinkről. A csata végeztével egy kiírást kapunk a veszteségről, tapasztalatpontjainkról és a nyert aranyról, élelemről, tárgyakról.

A program rendelkezik a leírás szerint egy automatikus térkép fukcióval, ahol megtekinthetjük a már bejárt helyeket. Ehhez szükséges a Kristálygömb, melyet a Törpék bányájában találhatunk meg, Thyn várostól elég távoli délnyugati irányban.

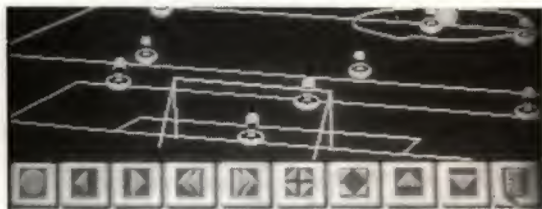
nagyon röviden ennyit az elinduláshoz, ha még szükséges lenne egyéb információ, írjatok az újságnak.

Németh Gábor

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	71		
ZENE	60		A
JÁTSZHATÓSÁG	78		
Összesen:	75		

Subbuteo

FOTÓ: AMIGA



A közelmúltban egy hazánkban eddig sokak számára ismeretlen játék számítógépes változata jelent meg. A játékot leginkább a gombfocihoz hasonlíthatnánk. A terítővel borított asztalon gömbölyű talpakon álló focistákkal kell a labdát ellenfelünk hálójába pöckölnünk. A játéknak egyes országokban nagy hagyományai vannak, hiszen a sportág mesterei világbajnokságokon mérik össze tudásukat.

A játék szabályai a nagypályás focira hasonlítanak. A játéktér egy sima futballpálya. Kiegészítve két, a térfeleket félbevágó vonallal. Gólokat csak ezeken a vonalakon belülről lehet lőni, messzebbről nem. A kapust egy rövid rúddal a kapu mögül mozgathatjuk, míg a játékosokat csak körömmel pöckölhetjük odébb. Támadásunkat mindaddig folytathatjuk, amíg minden lövésnél eltaláljuk a játékszert, és az nem érinti az ellenfél játékosát. Ellenkező esetben elveszítjük a labdát. Ugyanaz a játékos egymásután háromszor rúghat labdába, a középkezdést végző emberke pedig csak egyszer. Minden pöckölésünk után ellenfelünk egy játékosát odébbtolhatja (Deffensive Flick), de a labdához nem érhet hozzá. Bedobások és kirúgások előtt egy-egy játékosunkat új helyre tehetjük (Positional Flick). A bedobásokat lábbal kell elvégeznünk, és a rúgó játékos nem csúszhat be a pályára. Hibás bedobás után az ellenfél kapja a dobást. Ha játék közben az egyik játékos ellenfele lábába rúg, és előtte nem érintette a landát, szabadrúgás vagy büntető következik (ha az eset a tizenhatoson belül történt).

A program kezdetén válasszunk, hogy meccset vagy bajnokságot akarunk játszani. A bajnokságban 8 csapat vehet részt, és akár mind a nyolcat magunk irányíthatjuk. Itt betölthetünk és folytathatunk egy régebbi játékot. Ha újat kezdünk, meg kell adnunk a gép által vezérelt csapatok nehézségi fokozatát (Skill), az együttesek nevét (Name), és az Amiga verzióban a mezek (Shirts) és nadrágok (Shorts) színét.

C 64-en a kurzormozgató gombokkal és a jobb Shift-tel mozoghatunk a menükben, a megfelelő pontot pedig a Return-el válasszuk ki. A csapatok beírásánál a szóköz billentyűvel válthatunk ember- és gépjátékos között.

Amigán könnyebb a dolgunk, hiszen minden feladatunkat egérrel oldhatjuk meg. A bajnokságban részt vevő játékosok számát egy ide-oda guruló labdával határozhatjuk meg, ha sikerül jókor megállítanunk.

A mérkőzések közti szünetben megnézhetjük a következő meccsek sorsolását (Fixtures), a bajnokság állását (League), elmenthetjük a pillanatnyi állást (Save), és elkezdhetjük a következő meccset (Next Game). A győzelemért három, a döntetlenért 1 pont jár.

kezdés előtt a fel- és lefele mutató nyilakkal állítsuk be a mérkőzés hosszát (Match Length), majd a csapatok felállását. Ezután pénzfeldobással dől el, melyik csapat kezd.

A két verzió közti lényeges különbség a mérkőzések irányításában van. C 64-en a pályát felülről látjuk és csak fel-le tudjuk mozgatni a képernyőn. A másik gépen tetszőleges irányból és magasságból megnézhetjük játékosaink helyzetét. Az Amiga képernyő alsó sorában lévő ikonok jelentése a következő (jobbról balra):

A pálya alaprajzát választva a szabálykönyvbe pillanthatunk bele. Itt mindig az utolsó eseményekre vonatkozó előírásokat tanulmányozhatjuk. Mellette a két nyíllal a nézőpont magasságát módosíthatjuk, a következő két gombbal pedig nagyíthatjuk, illetve kicsinyíthetjük a képet. A mellettük levő négy ikonnal a pálya körül mozoghatunk, és a lövés irányát tudjuk velük beállítani.

Tehát először válasszuk ki a lövő játékost, majd forgassuk a pályát a lövés irányába. Ezután menjünk az alsó sorban a labda ikonra. Itt először a játékos forgását (Spin), utána pedig a lövés erejét (Power, illetve Strength) adhatjuk meg. Ehhez a játékos talpa mellett mozgó ujjat kell jó helyen megállítanunk. A forgó játékos nem egyenesen csúszik a pályán, hanem a forgás irányától függően valamerre elkanyarodik.

C 64-en a felső sorban egy kéz jelzi, melyik játékos következik. Nyomjuk le a tűzgombot, majd a kis kereszttel válasszuk ki a lövő játékost. Az újabb tűz után a lövés irányát változtathatjuk meg, ha a kis célkeresztet a megfelelő helyre teszszük. S végül itt is jöhet a lövés ereje és a forgás. A tűzgombot lenyomva tartva egy-egy emelkedő csík jelzi ezeket. Ha a lövéshez másik játékost akarunk választani, húzzuk lefelé a joyt.

Minden pöckölés elvégzéséhez 30 másodpercünk van. Ezt az Amiga képernyőn a jobb felső sarokban látjuk. Ha a szintidőt túllépjük, ellenfelünk közvetett szabadrúgáshoz jut.

C 64-en a játékot billentyűzetről is irányíthatjuk. Ilyenkor az első játékos gombjai a „Q" – fel, „A" – le, „X" – jobbra, „Z" – balra és „C" – tűz. A második játékosnál ugyanezek a gombok „*", „:", „<", „>" és „/". A Run-Stop gombbal megszakíthatjuk a mérkőzést.

A program Amiga változata gyönyörű grafikájával méltán nagy sikerre számíthat. A pálya for-

gatása, a nézőpont változtatása fantasztikus. A program kezelése nagyon egyszerű. C 64-en az alkotók figyelembe vették a gép képességeit, és a szép megoldások helyett inkább a gyorsabb játék mellett döntöttek. Így ebben a verzióban is megismerkedhetünk és megbarátkozhatunk ezzel a remek játékkal.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	93	80	A
ZENE	50	43	
JÁTSZHATÓSÁG	91	90	64
Összesen:	92	90	

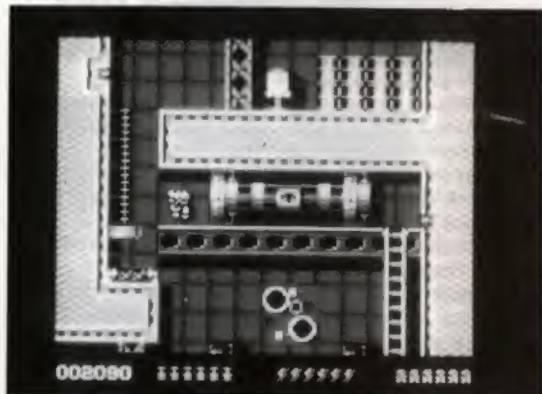
Jó mászkálós játék

Rick Dangerous 2

A fantasztikus sikerű Rick sem kerülhette el a sikeres programok sorsát: neve mellé odabig - gyesztettek egy kettest és újabb erőpróbákat agyaltak ki számára. Az eredmény: az első változatnál – amely a maga nemében is figyelemre méltó volt – sokkal szebben elkészített, lényegesen nehezebb és változatosabb program került ki a programozók kezeiből. Sőt, azt is megkockáztathatjuk, hogy a mászkálós játékok között is egyedülálló: az új trónörökös.

Fáradhatatlan hősünkkel a földet (egész pontosan Londont) megtámadó „Fat Man"-ektől kell megvédenünk. Az első szinten a Hyde Parkban parkoló „Fat Jet"-et kell fáradságos munkával bevennünk. Ehhez azonban jó tudni az irányítás módját: „tűz + fel"-lel villámokat szórunk, „tűz + jobbra-balra" segítségével üthetünk, „tűz + le" hatására egy időzített bombát helyezünk magunk alá, ami elől jó időben odébbállni. „Tűz + átlósan le" segítségével a bombát a földön előrecsúsztathatjuk, végül pedig „le + jobbra-balra" hatására ide-oda kúszhatunk a talajon. A falakba

FOTÓ: C–64



épített kis kapcsolókba boxolva lifteket mozgathatunk, rakétalövegeket állíthatunk le vagy indíthatunk be, stb. Minden kapcsolónak fontos szerepe van, tehát átkacsolásuk nélkül az adott akadályon gyakorlatilag lehetetlen átjutni. A további pályákon a kapcsolók részben vagy teljesen láthatatlanok, ezért ha megoldhatatlannak tűnő akadályhoz érünk, akkor ütögessük meg a környező oldalfalakat a rejtett kapcsoló megtalálásáig.

Most pedig egy teljes leírásnak kellene következnie, ha az újság címe mondjuk „Hogy rágjuk át magunkat a Rick Dangerous 2 valamennyi szintjén" lenne. De mivel az oldalszámunk is véges ezért nem vállalkozhatunk ilyen feladatra. Vigasztalásképpen elmondjuk, hogy a játék 5 szintből áll, melyek a következők:

1. London, Hyde Park
2. Jégbirodalom (Freezia)
3. Növény-land (Vegetablia)
4. Atombányák (Atomic Mines)
5. Fat Men Főhadiszállás (HQ)

Közülük bármelyiket választhatjuk a játék kezdetekor, csak az ötödiket, a „Fat Men Főhadiszállást" nem, mivel ehhez előzőleg a másik négyen át kell küzdenünk magunkat. Minden szinten bonyolult, szinte már embertpróbáló akadályokat kell leküzdenünk, melyek az utolsó szinthez közeledve egyre jobbana tűnnek megoldhatatlannak. Minden egyes feladatot csak egyféle, precíz módszerrel lehet teljesíteni, amelyre hosszas gyakorlással (avagy mindhárom életünk felhasználásával) lehet rendszerint rájönni. A játékkal valószínűleg elég sokat kell majd olvasóinknak is bíbelődniük, hiszen a tesztelőnek is egy álmatlan éjszakájába, egy Quickjoy III Superchargerjébe, két levél Andaxinjába és ötmaroknyi hajába került. Mindezek ellenére is bizton állíthatjuk, hogy megérte, hiszen tényleg gyöngyszem ez a játék.

Zolee

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	92	90	A
ZENE	87	81	
JÁTSZHATÓSÁG	85	91	64
Összesen:	83	86	

A kis varázslótanonc

IMMORTAL

Különös dolog, hogy egy ezeréves küzdelemben olyan jelentéktelen figurák is kibillenthetik a mérleg nyelvét, mint a kis varázslótanonc.

Az Electronic Arts kellemes meglepetéssel örvendezteti meg a fantasy és az advanture rajongókat egyaránt: játékuk ugyanis mindent tartalmaz ami csak egy ilyen programot kellemes időtöltéssé tehet akár napokra is.

A sztori röviden: Mordamir az öreg mágus békésen oktatja tanítványát – ez természetesen a későbbi főhős, vagyis a játékos –, amikor egy reggelen nyomtalanul eltűnik. Mint jó tanítványhoz illik nyomába eredünk a rejtélyes eltűnésnek, s a szálak egy rendkívül veszélyesnek tartott barlang-labirintusrendszerhez vezetnek. Itt belépve azonnal Mordamir jelenik meg előttünk s megkér, hogy szabadítsuk ki őt. Ám ahogy egyre kilátástalanabb a visszaút, annál nyilvánvalóbbá válik: Mordamir valamilyen rejtélyes okból csalt be minket a labirintusba, s ez egyáltalán nem biztos, hogy a felebaráti szeretete.

Ennyit a történetről, a többire úgyis szép fokozatosan fény derül a játszás során. A játék irányítása egyértelmű, némi próbálgatással mindenki maga is rájöhet. Amit viszont tudnunk kell a CTRL–S a zenét kapcsolgatja, a CTRL–R-rel újraindíthatjuk a játékot arról a szintről amin vagyunk, a SPACE-szel a tárgy menübe léphetünk be. Itt a joystick mozgatásával tudjuk a kurzort rávinni a megfelelő tárgyra, s a tűzgomb megnyomásával használhatjuk azt. Amikor egy tárgynak valamilyen helyszínen nincs szerepe, különböző értelmetlen dolgokat is csinálhatunk vele; pl. a pókok megölésére használható alkoholt meg is lehet inni. Érdemes megfontoltan használni a dolgokat; számos szituációban ugyanis nem tudunk továbbjutni, ha valami olyan tárgyat már felhasználtunk előzőleg amire most lenne igazából szükség. Ha egy tárgynak más használata nincs akkor azt letesszük a földre ha használjuk. A játékban természetesen számos varázslatot is találhatunk; ezeknek két fajtája létezik. Az első – amibe általában a különféle védelmi varázslatok pl. tűzvédelem tartoznak –, akkor válik hatásossá, amikor kiválasztjuk használatra és megnyomjuk a tűzgombot. A másik fajtánál – ezekből általában többet találunk egyszerre – csak előkészítjük a varázslat használatát s ez akkor történik meg, ha megnyomjuk a tűzgombot valamelyik helyszinen. Miután veszélyes helyen játszódik történetünk különböző szörnyetegekkel is találkozni fogunk utunk során; ezekkel általában meg kell küzdenünk. A harcban módosul a joystick szerepe a tisztán jobbra-balra mozgással hajolhatunk el egy-egy kardcsapás elől, míg az átlós irányú vagy csak felfelé mozgással támadunk. Harc közben sem tárgyat használni, sem a helyünkről elmozdulni nem tudunk egész addig amíg el nem dől a csata kimenetele. A játék akkor ér véget, ha a képernyő felső sávjában látható energiánk lemegy nullára, vagy valami nagyon nagy szerencsétlenség ér bennünket pl. egy lángsugárba lépünk. A labirintus nyolc szintből áll térképre viszont igazán csak az első három szinten van szükségünk, ezért ezeket le is közöljük. A többi szinten inkább bizonyos ügyességet vagy gyors reflexeket igénylő cselekedeteken van a fő hangsúly. Amikor sikerül egy szinten teljesítenünk akkor egy kódot kapunk, ezt felhasználva tudjuk a játékot azon a szinten folytatni ameddig eljutottunk. Minden egyes szint megoldásánál közöljük azt a kódot, amit akkor kapunk ha az összes feladatot helyesen teljesítve s maximális energiával jutottunk el odáig. Leírásunkban helyenként nagyvonalú ennek oka, hogy az adott részt vagy jobb kitapasztalni a játékosnak, vagy teljesen egyértelmű a dolog pl. először oda kell jutnunk az említett helyszínhez. S most lássuk, hogyan feddhetjük fel a Hallhatatlan titkait...

Első szint: nincs kód, New Game opció!

1. Az öreg varázsló Mordamir alakja lép elő a gyertyából, és beszélni kezd:

„Dunric meg kell mentened engem. A katakombákban vagyok mélyen alattad tartanak fogva. Tudom, hogy számithatok rád". Ez már érthetővé teszi öreg mestered rejtélyes eltűnését, de különös dolog azért zavar az üzenetben. A neved nem Dunric.

2. Menjünk a halotthoz, vegyük el a tárgyait, majd az itt talált három tűzlabda (Fireball) varázslatból kettőt elhasználva öljük meg a két goblint. Odamenve a sebesült emberhez egy kulcsot fogunk kapni. Nyissuk ki a ládát, és vegyünk ki belőle mindent.

3. Lőjük le a goblint, és gyűjtsük be a környéken található javakat.

4–5. Menjünk a fehérrel jelzett útvonalon, a bal oldali fal mellett.

6. Szedjük fel a tárgyakat, majd menjünk ki a teremből.

7. Álljunk a falon keresztül jövő fényhez és tartsuk oda az amulettet; ezzel megnyílt az út a következő szintre.

Második szint: CDDFF10006f70

1. Kutassuk át a csontokat és vegyük el a kardot, majd a gyémántot a földről.

2. Használjuk a káprázat igéző (will'o wisp charm) varázslatot, azonnal amint beléptünk. Járjunk a kereskedő nyakára, amíg oda nem adja hatvan aranyért az olajat. Az egyik ajtó közelében vegyük fel a követ.

3. Használjuk újból az igéző varázst, és ügyeskedjünk addig míg a fénylények meg nem támadják az őröket. Vegyük fel a port az egyik halott őrtől.

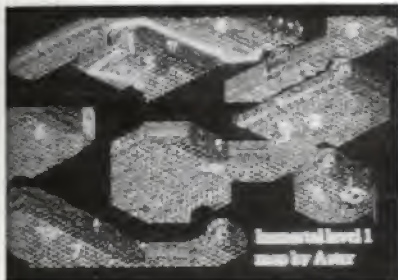
4. Haladjunk nagyon óvatosan, egészen addig míg le nem tudjuk tenni a spórákat, majd ha ezzel végeztünk azonnal rohanjunk ki innen. Várjunk kb. tíz másodpercet és menjünk vissza. A haldokló goblin királynak adjunk vizet amikor kéri.

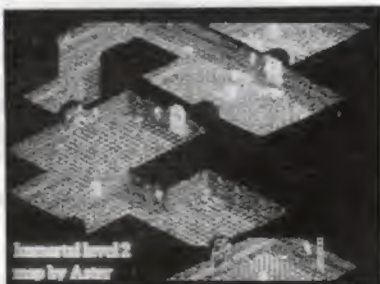
5. Vágjuk le a trollt.

6. Használjuk a port, majd menjünk a sarokban ülő lényhez. Használjuk az olajat.

7. Tegyük a földre a követ, majd várjuk meg míg körbefollya a nyálka és gyémánttá változik. Ekkor szedjük fel azt.

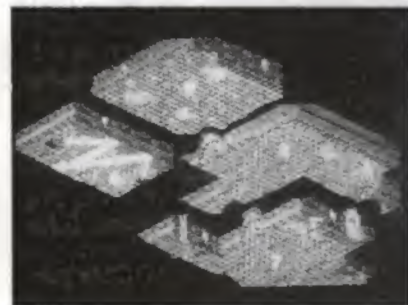
8. Tegyük le a gyémántokat a képen látható helyekre.


FOTÓ: AMIGA


FOTÓ: AMIGA


FOTÓ: AMIGA


FOTÓ: AMIGA


FOTÓ: AMIGA

Harmadik szint: F47EF21000E10

1. Másszunk le az „a" jelű létrán, és rámoljuk ki a sarokban lévő ládát. Lőjjük le a trollt az egyik talált tűzlabda varázslattal, majd vegyük fel a kését.

2. Lőjük le a bal oldalon harcoló goblint. Ekkor kiderül, hogy álcázott troll kém volt.

3. Használjuk az álcázó gyűrűt (protean ring), a fal mellett óvatosan mozogva menjünk a ládáig, majd rámoljuk el amit találunk. Menjünk vissza a létrához és vegyük le a gyűrűt.

4. A fehérrel jelzett útvonalon mozogva szedjük fel a gyémántot, majd másszunk le a másik létrán.

5. Dobjuk el a tőrt.

6. A trollokat kicselezve vegyük fel a varázsitalt, igyuk meg, majd vágjuk le a harcosokat.

7. Öljük meg a trollt. Amikor a sarokban lobogó láng lilává változik, villámgyorsan álljunk a közepére és használjuk a gyémántot.

Negyedik szint: B5FFF31001EB0

A csetepaté után menjünk oda a harcoshoz, aki egy repülő szőnyeget ad nekünk. Menjünk át a következő terembe, majd kapcsoljuk be a szőnyeget. Szlalomozzunk a terem másik végébe ahol némi mozgolódás után egy gyűrűt fogunk találni. Repüljünk vissza az ajtóig, kapcsoljuk ki a szőnyeget, majd menjünk ki. Másszunk le a létrán, öljük meg a trollokat, majd egy újabb mászás után a sarokban várakozó leányzónak adjuk oda a gyűrűjét. A kijáratnál a lényeg, hogy a nálunk lévő három gyűrűt megfelelő sorrendben tegyük a háromszög köré, az óramutató járásával megegyező irányba. Rendkívüli türelmet igénylő tevékenység nekünk csak véletlenül sikerült...

Ötödik szint: 79FFF43000CB0

Szedjük fel a tojást, két szobával arrébb a varázsitalt, majd használjuk azt a falon levő lyuk közelében, ahol a goblinok tanácskoznak. Egy kis mozgolódás után átjutunk a következő terembe. Próbáljunk meg életben maradni, míg meg nem növünk, ekkor menjünk a ládához és rámoljuk ki azt. Igyuk meg azonnal a varázsitalt, amit találtunk különben elkezd magától csökkenni az energiánk. Öljük meg a trollokat, majd a másik szobában lőjük le a repülő gyíkokat. Az egyiknél egy kulcs van; ezzel ki tudunk menni az új helyszínre. Kapcsoljuk be a szenzort, és próbáljunk meg kijutni a teremből fél perc alatt, úgy hogy ha a szenzor hangja magasabbá válik azonnal változtassunk mozgásunk irányán. Egyébként a létrán felesleges lenne lemenni; semmit se fogunk találni. Az új teremben próbáljunk meg a nyálkát kicselezve eljutni az alsó sarokban álló mágikus jelig, és álljunk rá egy olyan pontjára, hogy kinyíljon egy rejtek ajtó a padlón. Itt tegyük le a csalit (bait), és várjuk meg, míg a gyíklény rá nem repül. Most már nem fog becsukódni az ajtó.

Hatodik szint: 563FF53010A41

Ez szinte a legnehezebb része a játéknak: pókoktól hemzsegő folyosókon kell átjutnunk. Túl sok tanáccsal nem szolgálhatunk; mindenkinek rá kell magát bíznia a jó megfigyelőképességére és villámgyors reflexeire. Amikor túljutottunk az óriáspókon – úgy a hatvanadik próbálkozás után –, menjünk le a létrán. Vegyük fel az alkoholt és öntsük rá a ládára. Vegyük ki a lebegés (levitation) varázslatot, majd használjuk azt azonnal, ahogy leértünk a folyosó aljára. A többi már csak ügyességünkön múlik...

Hetedik szint: C250F63010AC1

A haldokló Dunricnek adjuk oda a gyűrűjét. A csatornán először evezzünk felfelé míg a végére nem érünk, ekkor egy goblin kezdi el kinyitni a vízforrásukat. Ebben a pillanatban forduljunk vissza és csaljuk a közelben ólálkodó viziszörnyet az ellenkező irányban található örvénybe. Ez a szint a gyorsaság és a reflexek újabb próbája.

Nyolcadik szint: E011F730178C1

A végső összecsapás...

Fosszuk ki a ládát, majd az alattunk lévő teremnek addig mászkáljunk a közepén, míg le nem esünk. Egy hatalmas sárkány tűnik elő! Használjuk hatszor az eltűnés (blink) varázslatot amikor a sárkány erőt gyűjt a lángfújáshoz. Most váltsunk át a tűzvédelemre (fire protection). A sárkány levegő után kapkod; tartsuk a fény felé amulettünket. Kedves ismerős Mordamir alakja materializálódik a szemközti sziklán.

„– Ostoba! Olvasd fel a szavakat! Már ezer éve erre várok! Olvasd a szavakat! Így is jó; visszatérek az amuletbe. Vannak más tanítványaim is akik el fognak jutni idáig. Készülj a halálra!"

Használjuk a kőtest (body statue) varázslatot, egy lélegzetvételnyi szünettel azután, hogy eltűnik a kép tetején a mágus kezéből kiszökkenő villám. Miután három ilyen támadást visszavertünk, kapcsoljuk be a hangvédelem (sonic protection) varázslatot, abban a pillanatban, ahogy kezét ellenfelünk a magasba lendíti. Még két villámot kell elrezisztálnunk, azután egy életre keltett csontváz támadását, úgy hogy csak akkor változunk kővé, ha már teljesen közel ért ez a rémség. Mordamir bosszúsan kezd kioktatásunkba:

„– Nincs több védekezésed tanítványom. Milyen kár, hogy oly sok időt pazaroltam rád. Ugye nem gondolod komolyan, hogy saját magadtól eljuthattál volna idáig? Úgy nézek én ki, mint egy kereskedő? Mit gondolsz ki hagyta azokat a ládákat neked hátra? Tudod egyáltalán hogy miért hívtalak létre? Ezer évvel ezelőtt készítettem az amuletet, hogy megöljem a sárkányokat, akik a fiatalság kútját őrizték. De ezt az egy megmenekült. Visszajött és elpusztította városomat. Én voltam az egyedüli túlélő. Most visszatértem, hogy megszerezzem a kutat, mely ezerévnyi életet adott nekem. Azért voltál, hogy megöld a sárkányt.

Mint tudod, az erő melyet az amulet használ a sárkány elpusztítására megöli alkalmazóját is. Így magam nem támadhatom a sárkányt. De egész addig míg nálam az amulet, ő sem támadhat meg engem."

Mordamir a sárkány felé fordítja amuletjét. Nos, egy kis meglepetés: a mágneses kezek (magnetic hands) hatalma a kezünkbe röppenti a meglepett mágus kezéből az amuletjét. Ebben a pillanatbana fenevad akcióba lendül...

... s a játék befejezését már nézze meg ki-ki maga.

Aster

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	98		
ZENE	97		A
JÁTSZHATÓSÁG	99		
Összesen:	98		

Bonyolult játék

KULT

Az EXXOS francia szoftverház több mint egy éve jelentette meg a KULT-ot, amely sajátos grafikájával, érdekes effektusaival, jó sztorijával szép sikert aratott a kalandjáték kedvelők körében. Mivel a játék első pillantásra rém bonyolultnak látszik, bizonyára sokan voltak, akik kellő elmélyülés nélkül a sarokba dobták (FAST FORMAT). Itt az ideje tehát, hogy valami leírás vagy ismertető megjelenjen róla.

A nagy világégés után sok-sok évvel az emberiség három részre oszlik, Protozorgokra, Tunerekre és normális emberekre. A Protozorgok gyíkfejű mutánsok, a Tunerek parafenomén tulajdonságokkal rendelkező emberek. A Protozorgok egy hegy belsejében élnek, (itt zajlik a játék) a Repülő Csészealjak Templomában. Itt várják vezetőjük Zorg visszaérkezését és közben véres áldozatokat mutatnak be istenüknek Deilosnak. Zorg azért repült el sok-sok évvel korábban a Földről, hogy a csillagokból olyan segítséget hozzon, amivel végre elpusztíthatja a gyűlölt Offákat (így hívják a Protozorgok az embereket). Történetünk kezdetén érkezik haza Zorg. A játékot Raven, a fiatal Tuner szerepében játszuk, aki azért érkezik a templomba, hogy kiszabadítsa szerelmét Saifát, akit a Protozorgok elraboltak. Mivel sem a Protozorgok sem az emberek nem szeretik a Tunereket, ezért inkognitóban érkezünk a templomba, mint úgynevezett Divo-aspiránsok, papnövendékek. Teljesítenünk kell 5 próbát, hogy a templom felső szintjére juthassunk.

Ennyit az előzményekről.

A játék irányítása rendkívül kényelmes, teljesen az egérre korlátozódik. Ha valamilyen tárggyal, élőlénnyel stb. akarunk foglalkozni, egyszerűen rá kell klikkelni. Ekkor megjelenik Raven agya a lehetséges cselekvési módozatokkal, most már csak a megfelelőt kell kiválasztani és ezt Raven végrehajtja. A jobboldali főmenüből a PSY energiára vonatkozó az említésre méltó:

- SOLAR EYES – világítás,
- STICKY FINGERS – légyként mászkálhatunk a falon,
- KNOW MIND – gondolatolvasás,
- BRAIN WAPP – agymosás,
- ZONE SCAN – észreveszi a szobában szemmel nem látható dolgokat is,
- PSI SHIFT – telekinézis: segítségével távolról is mozgathatunk tárgyakat (pl. kilophatjuk a Protozorg kezéből a fegyvert),

– EXTREME VIOLENKE – harc pszicho energiával,
– TUNE IN – tanácsot kérhetünk a Tuner Telepatikus Hálózattól, amelynek összekötője FÖETUS, a képernyő bal felső sarkában látható.

Fontos, hogy a PSY-energia korlátozott, tehát ne pazaroljuk!

De most már következzen a megoldás. Kétféleképpen is végig lehet játszani a játékot: a vizsgák teljesítésével vagy anélkül. Most az utóbbit írom le, ez kissé vadregényesebb. A próbákról és azok teljesítéséről majd a végén írok zárójelben, ha valaki ezeket is teljesíteni akarja.

Tehát első feladatunk, hogy kijussunk a Vizsgák Teremgyűrűjéből. Ehhez át kell menni azon a termen, ahol a holttesteket a szolgák a vízbe dobálják (PASSAGE). Most már kijutottunk a külső gyűrűbe, keressük meg az átjárót az őrt álló Protozorggal. Normál esetben itt fel kellene mutatnunk Divo voltunkat és a próbák teljesítését igazoló tojást, hogy az őr átengedjen. Most egy egyszerű agymosás után eliszkolunk mellette. Egyenesen menjünk az előcsarnokba, ahol négy őr négy ajtót őriz. A jobb felső őrnek csináljunk agymosást és menjünk ki az általa őrzött ajtón. (A másik kettőt is kipróbálhatja az olvasó, de ez heveny elhalálozást fog hamarosan eredményezni.) Menjünk fel a lépcsőn, de ne menjünk be az ajtón, mert ez újfent a halállal egyenlő: A szobában négy Protozorg esik nekünk. Tehát vizsgáljuk meg a domborművet és nyomjuk meg a szemeit. A dombormű átfordul és egy titkos szobában találjuk magunkat. Csináljunk fényt és telekinézissel mozdítsuk el a kart a falon. Most már el tudunk kúszni a sávon és egy alagútba jutunk. Egyenesen előrehaladva két Tunerre akadunk, akik a Protozorgok elől menekültek ide. Beszélgessünk velük és ne hazudjunk. A beszélgetés végén vizsgáljuk át a termet PSY energiával. A férfi alatt egy sírboltot fedezünk fel: vegyük fel a fiolát a múmia mellől. Menjünk tovább (baloldali lyuk), így a konyhába jutunk. Menjünk ki az alsó ajtón és megérkezünk az „Igazság Küszöbére", itt a papnő megölése a feladatunk. A rácson túlra csak úgy jutunk, ha megszerezzük a tojást és a baloldali pókdombormű szájába tesszük; ezért majd vissza kell mennünk a vizsgák színhelyére, de előbb azonban más dolgunk van. Menjünk hétszer balra és máris az áldozati teremben találjuk magunkat, ahol Saura a főpapnő már javában áldoz. Öljük meg a segédjét és telekinézissel vegyük el Saura kését és álarcát... és lepődjünk meg, mert Saura álarca mögött szívünk szerelmét, Sai-fát ismerhetjük fel. Mivel hipnózis alatt van, csináljunk neki egy agymosást és itassuk meg a fiola tartalmával. Most már meg fog minket ismerni. Vizsgáljuk át a termet és nyissuk ki az oltár „áldozó ajtaját". Menjünk vissza a barlangba és lépjünk be azon az elágazáson, amely a vizsgák termeibe vezet majd (visszafelé jobbról a második). Visszajutunk tehát a vizsgák színterére, de feltűnő, hogy most nincs itt senki, úgy látszik vége a munkaidőnek. Menjünk a mester szobájába, várjuk meg amíg meghal a szégyentől, vegyük fel a sípot, majd fújjuk meg. A tojással menjünk vissza az „Igazság Küszöbéhez", ehhez egy kis kerülőutat veszünk igénybe. Menjünk megint az átjáróhoz, de most menjünk fel a lépcsőn. Itt egy rácsot találunk, nyissuk ki és bújjunk át a résen. Máris Delios medencéjében lubickolhatunk, ahová egyébként úgy is könnyen eljutunk, ha megadjuk magunkat a Protozorgoknak. Ne várjuk meg, amíg Delios felfal bennünket, hanem légyként másszunk fel a plafonon látható nyíláshoz, ez az egyetlen módja, hogy Deliostól megszabaduljunk. Másszunk tovább felfelé és máris az áldozóteremben találjuk magunkat újra. Most már át tudunk jutni a rácson. Vegyük fel a szobrocskát telekinézissel. Menjünk jobbra, majd balra és tegyük a szobrot a párja mellé a fali rekeszbe. A megnyíló résbe tegyük be a majmot, így be tudunk menni a csillagtérkép mögé. Mielőtt bemennénk még igyuk meg a fiola tartalmát, hogy felkészülhessünk a végső küzdelemre. A szobában szembe találjuk magonkat Zorghal és hű társával HARSSK-kel.



FOTÓ: AMIGA

Ne tétovázzunk, öljük meg Zorg-ot PSY energiával. Láthatjuk, hogy Zorg feje mellől valami a földre esik. Erre HARSSK úgy reagál, hogy túszként magához rántja Sai-fát. Töröljük ki az agyát, amelyet QRIICH ki is használ és ráveti magát HARSSK-ra, majd rövid tájékoztatót tart önmagáról. Kiderül, hogy Zorg a csillagokból őt hozta magával, hogy új fajt alapítson. Avval nem számolt, hogy QRIICH (az ALIEN-ben látottakhoz hasonló) élősködő, amely szimbiózisban képes csak élni. Ne ijedjünk meg, ne folyamodjunk erőszakhoz, mert ez halálunkat jelenti. Láthatjuk, hogy HARSSK egy létrán át akar menekülni, ez nem sikerülhet neki. Tehát cselhez kell folyamodnunk, telekinézissel fordítsuk el a kijárat kapcsolóját, így elzárul HARSSK menekülésének útja. HARSSK ekor hátrafordul, hogy a zárral bíbelődjön. Ekkor dobjuk a hátába az áldozókést (vagy más nálunk előforduló kést) és ... NYERTÜNK! Az ajtón túl ugyanis egy repülő csészealjat találunk, amivel most már nyugodtan elmenekülhetünk. Hát ennyi lenne a leírás. Egy tárggyal eddig nem tudtam semmit sem kezdeni, ez pedig a konyhában található szeletelőkés. Az előcsarnoktól balra lévő őrszobán sem tudtam soha átjutni, mert mindig megölnek. Ha valaki esetleg ezekre rájött volna, attól örömmel venném, ha megkeresne (telefonszámom a szerk.-ben).

Végül néhány mondat a vizsgák menetéről. Minden vizsgához szükség van egy tárgyra és minden vizsga teljesítésekor egy koponyát kapunk. A megszerzett koponyát le kell adni a CHANGER-nél, így jogot nyerünk arra, hogy egy „itt a koponya, hol a koponya" játék keretében egy felesleges tárgyunkat egy másikra cseréljük ki. Szükséges tárgyat háromféleképpen szerezhet egyéb úton az ember:

1. a mestertől kapja az elején,
2. egy másik vizsgázóval cseréli,
3. megöl egy vizsgázót és elveszi tőle.

Példaképen álljon itt egy próba megoldása, a többivel lehet önállóan próbálkozni.

A FAL: (szükséges tárgy a tőr). A szobába lépve álljunk először a legtávolabbi háromszögre, majd a középsőre. Most menjünk be az egyik oldalsó ajtón és lépjünk fel a szembenlévő fal alsó peremére. Dugjuk a tőrt a domborművön található résbe. Ekkor megpördül velünk a fal és máris mögötte találjuk magunkat.

Itt láthatóan mehetnénk tovább, de inkább menjünk be a falon található lyukba és máris megvan a koponya.

Összességében a KULT kitűnően megírt, gyorsan és könnyen irányítható, szép grafikával és effektusokkal rendelkező program, mindenkinek jó szórakozást kívánok hozzá.

Szentirmay Zsolt

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	78		A
ZENE	81		
JÁTSZHATÓSÁG	86		
Összesen:	85		

A legjobb

GREG NORMANN'S ULTIMATE GOLF

Ez már az ötödik golf, amit C64-en megismertem. Az elődök között voltak kiválóak (W. C. Leaderboard) és voltak egészen gyengék. Természetesen ebben a programban sem teljesen újak az ötletek. Mégis megérdemli a legjobb jelzőit, hiszen a sportág, a játék és a versenyzés minden lényeges elemét sikerült benne megvalósítani. Egyaránt jó szórakozást nyújt a golf szépségeit megismerni vágyó kezdőknek, és a már minden trükköt ismerő profiknak is.

A játékot a 2. joystickkal vagy a kurzormozgató gombokkal és a RETURN-nel irányíthatjuk.

A program betöltésénél választhatunk, melyik pályán szeretnénk játszani. Ezután a főmenübe jutunk, ahol a következő verseny összes adatát be kell állítanunk.

A legfelső sorban a játékos-ikonokat láthatjuk. A választott játékformától függően egy, kettő vagy négy kis téglalap jelenik itt meg, melyeknek egyik felében egy gép, a másikban pedig egy emberke áll. Válasszuk ki valamelyiket, és máris az adatbázisba kerülünk, ahol a kijelölt játékos minden adatát beírhatjuk. A felső ikonon válasszuk ki, hogy ezt a figurát ember vagy a gép irányítja a verseny során! Ezután írjuk be a nevét és adjuk meg a nehézségi fokozatot, amit öt adat jellemez! Beállításuknál álljunk a nyíllal a kívánt sávra, és a tűzgombot nyomva húzzuk jobbra vagy balra a fekete vonalat! Eközben a rangsorban elfoglalt helyünk (Handicap) automatikusan változik. A program tíz előre megadott játékos adatait tárolja. Ehhez a listához írhatjuk hozzá saját nevünket (Add...), törölhetünk belőle (Erase) vagy valamelyik nevet felhasználhatjuk gépjátékosunk számára. A nevek között a két nyíllal lehet válogatni. Ha mindennel elégedettek vagyunk, térjünk vissza a főmenübe (Accept).

A következő sorban a játék formáját választhatjuk meg. Ez lehet gyakorlás (Practice), ahol egy játékos csiszolhatja tudását, illetve verseny, melyben az elsőség kétféle módon dőlhet el:

A Matchplay formában 2 vagy 4 versenyző vesz részt. Itt a verseny végeredményét az határozza meg, hogy ki hány pályán (Hole) nyert a lehetséges 18-ból.

A Strokeplay-ben a győztes az lesz, akia 18 lyukat a legkevesebb ütéssel teljesítette. (Tehát a részeredmények nem számítanak). Itt 2–4 játékos játszhat.

A sor utolsó négyszögében kezdetben Single áll. Ekkor minden játékos egyedül van. A négyszögön nyomogatva a tűzgombot váltogathatunk a játékfajták között. A többi módban a négy játékos két csapatot alkot. Ha valamelyik módban kevés játékost adunk meg, a program figyelmeztet erre.

Fourball: Mindenki külön-külön teljesíti a pályát. A versenbe azonban csak a páros jobbik tagjának eredménye számít bele.

Foursome: Mindkét csapat csak egy labdát kap, és a tagok felváltva ütik azt a cél felé.

Greensome: Hasonló, mint a Foursome, de az első ütést mindkét csapattag elvégzi. Ezután kiválaszthatják, melyik volt a jobb ütés, melyik labdával kívánják a pályát folytatni. Ilyenkor megnézhetjük a pálya alaprajzát, és rajta a két labda helyét. A következő sorban a játék körülményeit változtathatjuk meg (Preferences). Kezdetben minden opciót bekapcsol a gép (fehér keret). Váltani a tűz lenyomásával tudunk. Játszhatunk szeles időben (Wind), száraz, vagy nedves füvön (Weather). A Ball Effects-ben letilthatjuk a labda pörgéséből adódó furcsa mozgásokat. A Caddy-t kiválasztva a gép a játék során mindig felajánlja a következő ütéshez használható legjobb ütőt és irányt. Ehhez figyelembe veszi a lyuk távolságát és a terep akadályait – fák, dombok – is.

A főmenü legalján lemezre vehetjük adatbázisunkat (Save...), betölthetünk egy másikat (Load...), folytathatunk egy elmentett játékot (Play Saved Game) és elkezdhetjük a versenyt (Start Game).

Útban a pálya felé a 17 ütőből ki kell választanunk azt a hármat, melyeket nem viszünk magunkkal. Itt a program felajánlja azokat, melyekre szerinte kevés szükségünk lesz.

Ezután megjelenik az első pálya 3 dimenziós képe és a felső sorban a menü. A program minden menüpont választásánál újrarajzolja a pályát, ami viszonylag sokáig tart. Ezt a sok felesleges rajzolást az F1 gombbal kikapcsolhatjuk. Ezután már csak az ütés előtt jelenik meg a táj.



FOTÓ: C–64

Most pedig nézzük sorban a menüket:

Swing (Lendítés). Ebben a pontban az ütés módját adhatjuk meg. A kép jobb felén a szél irányát láthatjuk. Alul középen a két hosszú nyíllal az ütés irányát módosíthatjuk. A másik két téglalapban be kell állítanunk, hogy a labdát melyik részén akarjuk eltalálni (azaz, hogyan fog a levegőben pörögni). A függőleges tengely körüli pörgéssel (Side Spin) a pályán keresztbe fújó szelet tudjuk ellensúlyozni. Ha bal oldalán ütjük meg, a labda útja balra fog kanyarodni. A hátrafelé pörgő labda (Back Spin) leesése után nem gurul tovább. Ha tehát a pontos ütést szeretnénk, a labdát alul kell eltalálnunk. Természetesen ez a forgás is csökkenti az ütés hosszát. Minden változtatás után a kép közepén láthatjuk, milyen irányban fog ezután a labda menni.

Club (Golfütő). A következő ütéshez válogathatunk a nálunk lévő ütők közül. Legfelül a választott típust, alatta az ütővel elérhető maximális távolságot láthatjuk. A középső képen érdemes megfigyelni a fű vagy homok állapotát és az ütő fejének hajlásszögét. Amikor a talaj nedves, a labda megcsúszik rajta, és jóval messzebb repül, mint amire számítottunk. Ezért vizes füvön gyengébb ütőket kell használni, mint szárazon. Ha közvetlen előttünk fa vagy domb áll, olyan ütőt kell választanunk, aminél nagy a fej hajlásszöge. Csak ilyennel lehet a terep akadályain átemelni a labdát.

Map (Térkép). Ebben a pontban végigsétálhatunk a pályán (Walk és Turn), különböző nézőpontból tekinthetjük meg a környéket (View).

Sound. A hanghalgatásokat kapcsolhatjuk be, illetve ki. Szerencsére a játék közben zene nem szól, csak az ütők suhintását és a labdák koppanását, loccsanását halljuk.

Exit (Kilépés). Itt menthetjük lemezre a verseny állását (Save Game), kiléphetünk a programból (Quit) vagy újrakezdhetjük az egészet (Restart).

Info (Információ). Itt a szél nagyságáról, az időjárásról, a pálya sorszámáról (Hole), az eddig elhasznált ütések számáról (Shots) és a verseny állásáról kapunk tájékoztatást. Minden pályára meghatározzák, hány ütésből illik teljesíteni (Par). A szintnél kettővel kevesebb ütésszámot Eagle-nek, az eggyel kevesebbet Birdie-nek, a többet pedig Bogey-nek nevezik. A táblázatban a versenyzők eddigi eredményeit láthatjuk.

Gyakorlás közben ebben a menüben még négy pont található. Ezekkel választhatunk másik pályát vagy újrakezdhetjük a mostanit. A Move-val pedig a labdát tehetjük át egy másik helyre. (Itt ugyanúgy mozoghatunk, mint a Map menüben, de a labdát is magunkkal visszük).

Play (Játék). Amikor már mindent megnéztünk és beállítottunk, következhet a legfontosabb dolog, az ütés. A kép bal szélén az erőmérőt láthatjuk. Ennek tetejénél egy kis vonal jelzi a 100 százalékot, azaz ekkora erőnél repül a labda legmesszebb. Alatta, az irányjelzőn egy fehér vonal mutatja a Wings-ben beállított irányt. Mikor megnyomjuk a tűzgombot, egy zöld vonal indul el az erőmérőben fölfelé. Ha elértük a kívánt erőt, tüzeljünk újra! Most egy sárga csík kezd lefelé esni, miközben az irányjelzőn mozgó szakasz jelzi a pillanatnyi szöget. Amikor ez megegyezik az előre beállítottal, nyomjuk meg még egyszer a tüzet. Figyeljünk, mert ha a sárga csík eléri a nullát, az ütés érvénytelen lesz. A lyuk körüli zöld területen az ütés irányát nem kell beállítanunk. Amennyiben labdánk vízbe esik vagy elhagyja a játékteret (a barnával jelzett terület már nem tartozik a pályához), vissza kell mennünk, és az előző helyről kell újra ütnünk.

Verseny közben a gép számolja, kinek néhány ütésből sikerült a pályákat teljesítenie. A győztes az lesz, akinél ez a szám a legkisebb. Persze egy kezdő játékosnak nem sok esélye lenne a profikkal szemben, ezért a gyengébbek némi segítséget kapnak. Minden versenyző, a pályára kiszámolt szinthez (Par) kap egy szabad ütést, ha a rangsorban elfoglalt helye (Handicap) nagyobb mint az Info menü táblázatban az S. I. (stroke Index) alatt olvasható szám. Általában a rangsor 28. helyén álló játékosnak 27-tel több ütése lehet mint az elsőnek.

Javaslom, hogy mindenki leggyengébb fokozattal kezdje el a versenyt, s mire feljut a legelső helyre, a golf minden fortélya a kisujjában lesz.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	85	90	A
ZENE	80	78	
JÁTSZHATÓSÁG	82	93	64
Összesen:	81	90	

Csata Anglia felett

Their Finest Hour Battle of Britain

1940. augusztus 13. szerencsétlen nap volt a Deitiing repülőtér védői számára. Reggel 7 órakor ugyanis erős Stuka támadás érte a repteret, ami rendkívül sikeresnek mondható, ha figyelembe vesszük, hogy minden hangárt valamint a benne található 22 db repülőgépet, a kifutópályát megsemmisítették, ráadásként elesett még a repülőtér parancsnoka is. Evvel a történeti bevezetővel kezdődik az egyik küldetés a Lucas-film cég 1990-ben piacra dobott nagyszerű szimulátor programjában. A játék során az egész Anglia elleni légi háborút végigvihetjük. Ez a szimulátor sokoldalúsága, könnyű kezelhetősége, szép grafikája, kiváló hanghatásai miatt, méltán népszerű a szimulátor kedvelők között.

A bejelentkezés után egy 7 részből álló menüből választhatunk: gyakorló repülések, ezekkel külön nem foglalkozunk, mert a következő opciót választva: harci repülés, ugyanúgy gyakorolhatunk mintha az előző opciót választottuk volna. Ugyanis ha kiválasztunk egy küldetés és a repülőtérkép alján a jobb oldalon az ammo, damage, fuel, feliratot nem standard-ra valamint az enemy jelzést nem officer-re vagy ACE-re állítjuk, ugyanazt a hatást érjük el mintha gyakorló üzemmódban repülnénk, mivel ilyenkor sérthetetlenek vagyunk, nem fogy a lőszer, az üzemanyag. Az ellenség tudása kisebb a mienknél, de ilyenkor a ranglétrán sem tudunk előre lépni, amire viszont a későbbiekben a tulajdonképpeni Fő JÁTÉK-ban nagy szükségünk lesz! Ezért mostantól nem térünk ki külön a jellemzők beállítására, ez állandóan: ammo, fuel, damage-standard-enemy: officer legyen. A következő opció: Fly custom mission azt jelenti, hogy a saját készítésű küldetést repülhetjük (bővebbet később). Következik a: Play campaign – ez a tulajdonképpeni játék lényege a többi csak segítség az előrelépéshez, a felkésuüléshez erre a részre (külön kitérünk rá). A rewiew combat records – az elért eredmények megtekintése. A most következő funkció viszont újítás az eddigi szimulátorokhoz képest (úgyis mondhatnánk egyedül álló) a: Rewiew combat film-mel megnézhetjük a kimentett repülési helyzeteket (erre is kitérünk)! Az utolsó választási lehetőség ebben a menüben: kilépés a programból.

A fly combat flight feliratot választva egy újabb menübe lépünk be. Itt kell kiválasztani, hogy milyen repülőgéppel szeretnénk repülni. A programban 8 típus közül választhatunk. A játék 2 fő részre oszlik az egyikben a RAF-pilótájaként védelmeznünk kell Angliát, a másikban a LUFTWAFFE-tagjaként támadjuk az angolokat. Az első esetben 2 gép áll a rendelkezésünkre, a másodikban 6 gép közül választhatunk. A RAF pilótájaként csak vadászgépeken repülünk, viszont a német gépeknél választhatunk: vadász, vagy bombázó repülőgépek között.

A résztvevő gépek a következők: a RAF gépei: Spitfire MKI-es, Hurricane MKI-es.

Luftwaffe gépek: BF 109–E3 (ismertebb nevén Messersmidt 109), BF 110–c4, Ju 87–b1 Stuka (a híres zuhanó bombázó).

5 bombával (ebben a játékban) + hátsó tető lövész, DO–17z–2 könnyű bombázó (5 lövész), HE–111 nehéz bombázó (5 lövész), JU–88 nehéz bombázó (3 lövész).

A kezelő szervek és segédgombok: ami minden gépen azonos:

sebességet növel: >
sebességet csökkent: ?
kerék be-ki: L
flaps fel-le: F
idő gyorsítás-lassítás: T
kamera be-ki: C
ejtőernyő nyitás: J
térkép: jobb alt + M
kiszállás a küldetésből: Q
az egész programból kiszállás: ESC + Y.

Egy érdekesség a – W-gombbal megkérdezhetjük merre járunk, kitekintési irányok; numerikus pad (azért ez mert jobban kézre áll)

előre: 8
bal: 4
le: 5
jobb: 6
körülnézés fokbeosztással: 9
hátra: 2.

A különbségek: csak a Luftwaffe gépein: Do17, He111, típusokon, numerikus pad: 7-a lövésztornyokba léphetünk, ekkor értelem szerűen a kilátás helyett a géppuskák láthatók és használhatók a gombok: 8 – orr lövész, 6 – jobb oldali, 4 – bal oldali lövész, 3 – hátsó tetőlövész, 2 – hátsó farok alatti lövész. Ju87-es gépen csak a hátsó tetőlövész van ez simán a – 2 – gomb nyomására aktivizálható. A Ju88-asról hiányzik 2 oldallövész ezek a valóságban sem voltak a gépeken. A – D – lenyomása Ju87, 88-ason légféket jelent ezt csak zuhanóbombázás esetén érdemes használni, bár Ju88-al nem csak zuhanóbombázást lehet végrehajtani!

A Bf110-es gépen a – 2 – lenyomása ugyan azt jelenti mint a Ju87 esetében, ha joystickkel vezetjük a gépet – X – megnyomásával váltunk a pilótának fegyvert: gépágyút vagy géppuskát.

Bombázás: a Do17, He111, Ju88-as gépekkel a – B – gomb lenyomásakor a bomba irányzó fülkébe kerülünk, itt tudjuk a célt befogni és a bombát ledobni az – enter – vagy a – return – megnyomásával. A bombázási magasság és a repülési sebesség megválasztását a játékosra bízzuk, a lényeg, hogy a cél a fonalkereszttel jelölt célkarikában legyen. Egy tippet adunk Do–17-es gépre: 4000 Ft – magasság, 52%-os teljesítmény a célkarika első felső sárga osztása kerüljön közvetlenül a cél mögé, a fonalkereszt pont az objektum közepén legyen. Ekkor dobjuk le a bombát!

Még egy érdekesség van amiről szólnunk kell ez a kamerával kapcsolatos. A – Battle Hawk – programban már találkozhattunk vele, de itt egy kicsit többet nyújt. Ha egy izgalmasnak ígérkező légi csatát vagy egy esetleges telitalálatot akarunk újra megnézni, kapcsoljuk be a kamerát az esemény kezdete előtt, majd ha végeztünk az – R – gombot nyomjuk meg. Az a kép amit itt látunk eltér a – B.H.-ban látottól, itt ugyanis nem csak egyszerűen vissza nézhetjük a filmet, hanem egy sor más lehetőség közül is válogathatunk! Ezek a következők: alul a képernyő közepén vannak a kezelő szervek, ezek balról–jobbra: visszatekerés, megállítás, lejátszás, előretekerés. Alatta lévő sor: a szemszöget változtathatjuk: vadász, pilótaülés és szabad kilátás mellette a 4 irányú nyíllal körbe fordíthatjuk a képet, a középső gombbal nagyíthatunk, a mellette lévő nyilakkal le-fel mozgathatjuk a képet. Ezek mellett van 4 gomb ezek érdekes megoldásokat nyújtanak: nézhetjük az ellenség szemszögéből, a bomba szemszögéből és végül a földi cél szemszögéből a filmet. Ezenkívül még az a lehetőségünk is megvan, hogy ha tetszett a film lehetőségünk van lemezre menteni, vagy később a régebbieket visszatölteni.

A Rewiew combat records-ban a menü elején a pilótáinkat nézhetjük meg: hány küldetésben vettek részt, hány pontjuk van, stb. Pilótákat úgy gyűjthetünk, hogy a küldetések megkezdése előtt megkapjuk a hadműveleti térképet, itt kell belépnünk a – roster-ba (ez a pilótákat tartja nyilván), kiválasztjuk a résztvevő gépeket és beírunk egy nevet minden pilótának.

A játékban lehetőség van arra is, hogy saját küldetéseket repüljünk, ill. készítsünk. Ahhoz, hogy a saját küldetést repülhessük a Fly custom mission-t kell választanunk a menüből, de előbb készítenünk kell egy missziót. Ez a következőképpen történik: tegyük be a propgram 2. lemezét a gépbe ekkor betöltődik egy térkép. Ezen tervezhetjük meg a küldetéseinket. A képernyő jobb oldalán lévő: plane type felirattal tudjuk változtatni a résztvevő gépek típusát (vigyázat! egy küldetésben csak 3-féle gép szerepelhet az ellenséggel együtt). Mi határozzuk meg, hogy az ellenfél milyen géppel repül. A résztvevő gépek száma is tőlünk függ, de egy bevetésben max. 15 gép szerepelhet. Beállíthatjuk a pilóták tudását az ellenségét is, a repülési formációt, a feladatát: bombáz, kísér, stb. A következő mezőben a kezdési helyet, a célpontokat, a magasságot és a hazai repülőteret határozzuk meg. Tehetünk hajókonvojokat célpontnak 5 db lehet. A settings-felirattal megadhatjuk a támadás kezdetének az időpontját órában, a fuel, damage, ammo-t nem érdemes változtatni, mert ha nem – standard – a gép nem értékel. Save-vel menthetjük ki a küldetést, de előtte nevet kell adni neki!

Lehetőleg csináljunk meg minden küldetést (akár többször is), mindenfajta gépre és igyekezzünk minél magasabb pontszámmal rendelkező pilótát összehozni, akik magas rangúak (minimum őrnagy-major-).



FOTÓ: AMIGA

Csak ezekkel érdemes hozzákezdeni az igazi nagy feladathoz aminek a célja az Angliai légicsaták sorozatainak megnyerése. Ahhoz, hogy elkezdjük ezt a nehéz feladatot teljesíteni a játék menüjéből válasszuk a: Play campaign opciót ekkor a program megkérdezi, hogy új RAF vagy LUFTWAFFE campaign-ban (hadjárat) akarunk-e harcolni? esetleg a jelenlegit folytatjuk tovább? Ez csak abban az esetben lehetséges, ha már elkezdtük egyszer a játékot és kimentettük az állást lemezre! Válasszuk az új LUFTWAFFE hadjáratot, ez sokkal élvezetesebb sokrétűbb mint a RAF. Miután megnyomtuk a tűzgombot, nevet kell adni a hadjáratunknak (ezt jegyezzük meg a későbbiekre), majd kéri a gép, hogy tegyük be a campaign disket. FONTOS információ: a polótákat, a saját küldetéseket, a filmeket, valamint a hadjáratot ugyanazon a lemezen tárolhatjuk amit – BOBData – névre kell megformázni. Ha bármikor kéri a gép pl. tegyük be a – pilot disket – ezt a lemezt kell betenni. Rövid töltögetés után egy térképet látunk ezen kell megterveznünk a stratégiánkat. Kijelöljük a célpontokat a támadó és a kísérő gépeket.

A campaign játékban a gép CSAK a saját repülőtéren végrehajtott sikeres leszállást értékeli po-

zitívan. Minden küldetés után jelentést kapunk a pilóták harcképességéről, a támadásk sikerességéről az ellenfél repülőiről, reptereiről, gyárakról. Ha sikeresen hajtunk végre egy bevetést a többi gép is sikeres lesz, viszont minden hiba ront a csapat esélyein, hogy sikerüljön a következő támadás. Sok hiba után újra kell kezdeni az egész hadjáratot!

Következzenek a küldetések, amiket a – Fly combat fly-ban kell elvégezni: RAF gépek; SPITFIRE MKI:

1. HE111-es kötelék, Bf109-es vadász védelemmel támadást intéz a Southamptoni Spitfire repülőgépgyár ellen, állítsd meg őket.

2. A Luftwaffe szuper pilótája: Werner Moldres és Bf109-es köteléke tapasztalt pilótákkal megtámadott benneteket, bocsátkozz harcba velük.

3. A csatornán haladó konvojt Stuka támadás érte a Ju87-eseket Bf109-esek kísérik, a feladat megvédeni a hajókat!

4. Ju88-as közepes bombázók támadják a Middle Wallop repülőtér kifutópályáját, szedd össze az embereidet és támadd meg a köteléket.

5. Do17-es gépek, Bf110-es kísérettel megtámadták a csatornán haladó konvojt, állítsd meg a gépeket mielőtt ledobnák a bombákat.

6. Tartóztasd fel és semmisítsd meg a Stuka egységet, amely 2 parancsnoki repülőteredet készül lebombázni!

7. Miután felszálltál Manston repülőteréről Do17-es bombázók, Bf110-es kísérettel támadást indítanak a repülőtered ellen feladat: megvédeni a bázisodat!

8. Az „Adles Tag"-on Bf110-esek bombázzák az RDF radar hálózat állomásait, semmisítsd meg őket.

HURRICANE küldetések:

1. Do17 és Ju88-as bombázók Biggin Hill felé közelednek, szállj fel és tartóztasd fel őket!

2. A „VIC" formátumban repülő Hurricane-k „SCHWARM"-ban repülő Bf109-esekkel keverednek harcba.

3. A csatornán haladó konvojt Do17-es támadás fenyegeti, a Do17-et Bf109-es vadász védi repülj oda és állítsd meg a bombázókat!

4. Ju88-as, Bf109 kísérettel a konvoj ellen indul akadályozd meg a támadást!

5. He111-es kemény 110-es kísérettel repülőgépgyárak elleni támadásra indul, semlegesítsd a vadászokat és verd szét a bombázókat!

6. Bf110-es kötelék támad a repülőteredre, tartóztasd fel őket!

7. A konvojt Stuka támadás érte avatkozz közbe, mentsd meg a hajókat!

8. Szállj fel „Croydon" repülőtérről és védd meg a saját bázisodat valamint a „Biggin Hill" légibázist!

Ezek voltak a RAF küldetések, hozzá kell tennem azonban, hogy amikor a parancsot elolvassuk az nem azt jelenti, hogy egyedül kell végrehajtanunk a küldetést, általában 2–3 gép szokott részt venni a harcban velünk együtt. Ez vonatkozik a következő küldetésekre is!



FOTÓ: AMIGA

A LUFTWAFFE gépek feladatai:

BF–109E, evvel a típussal vadász kíséretet kell adnunk bombázók mellett, feladatunk a bombázók védelme!

1. Hurricane-kötelék támaás Do17-es bombázók ellen, feladat a bombázók védelme!

2. Bf–110-es gépek a 210-es csoportból „Rye radar állomást bombázzák, biztosítsd a munka elvégzését!

3. Védd meg a legendás Adolf Gallandot a hazafelé vezető úton, vadász védelmi feladat.

4. Szabad vadászat, tisztítsd meg a utat a He111-esnek a „Kenley" repülőtér felé vezető úton!

5. A RAF szuper polótájával „Sailor" Malonnal keveredsz harcba a csatorna felett.

6. A közepes Ju88-as bombázók „Ventar" radar állomást támadják, biztosítsd a szabad utat!

7. Védd meg a Stuka-köteléket, akik 2 fontos parancsoki repülőteret bombáznak!

8. 3 Bf110-est leválasztottak a kötelékről, a radarbevezetés alatt számítanak a védelmedre!

BF–110-C4

1. Felszállás után Ju88-asokkal közösen a „Biggin Hill" elleni támadásban veszel részt (bombázás, vadász védelem)!

2. A RAFHurricane-k és a Bf110-esek közös párviadala.

3. Az „Eagle Day" előestéjén a „Pevensey"-i radar állomás bombázása a feladatod!

4. „Manston" repülőtere a célpont, rombold le az itt állomásozó Spitfire gépeket!

5. „Tangmere" reptér a célod, bombázni kell, nincs vadász kíséret, mert a Bf109-esek nem tudnak ilyen messze elrepülni üzemanyaghiány miatt. Néhány Spitfire próbál az utadba állni.

6. „Kenley" repülőtér, bombázási feladat, vadász támadás nehezíti a dolgot.

7. Támadd meg a konvojt, azután védd meg a később támadó Do17-eseket.

8. A „North Weald" repülőtere elleni támadásra induló Do17-eseket erős Hurricane-kötelék zaklatja, biztosítsd az akciót!

JU–87 Stuka:

1. Nyitásként támadd meg a konvojt a csatorna felett a munkád zavaró Spitfire-k ellen Bf109-es védelmed van.

2. „Lympne" repülőtér bombázása a feladat, mialatt az 54. század Spitfire-ei tűz alatt tartanak!

3. A második hullámban zuhanóbombázás a Temze torkolatában hajózó konvoj ellen.

4. A nagy Luftwaffe-támadás részeseként a híres „Adler Tag"-on zuhanóbombázás a cél „Deitiing" repülőtér.

5. „Ventor" radar állomást kell K.O.-ra tenned, Spitfire-k védik!

6. Arccal a kemény vadászok felé, zuhanóbombázás „Poling" radar állomás ellen!

7. „Tangmere" reptere a bombázás célja. Kövesd a többi Stuka-t és tüntesd el a megmaradt hangárokat!

8. Magányos Stukáddal támadd meg a két hajót, néhány Hurricane és Spitfire nem nézi jó szemmel, ne hagyd magad, vágj oda nekik!

DO–17-Z:

1. Könnyű támadás, bombázd „Lympne" repülőterét!

2. Két hajó a Temze torkolatában, Spitfire-k védelmezik őket „Manston" repülőtérről!

3. A Rochesteri repülőgépgyárban „Stirling"-eket gyártanak, kitűnő bombázócélpont a gyár!

4. Az „Adler Tag" nyitányaként, Dornierek bombázzák „Eastchurch" repülőterét!

HE–111-H3:

1. Két fontos repülőgépgyárat kell lerombolni, az egyikben „Hawker Hurricane"-kat, a másikban „Wellingtonokat gyártanak.

2. Vauxhall-motorgyár a célpont. Bf109-es véd az ádáz Hurricane támadástól!

3. „North Weald" a központi támadás célja, a repülő parancsnokság reptere.

4. Kerüld a harcot a Spitfire-kkal, előbb bombázd le „Middle Wallop" repülőteret. Egy szál kísérőd sincs, mert a vadász repterek messze esnek a célterülettől!

Ju–88-A1:

1. Ventor radar állomás a bombázó küldetés célja, az „Eagle Day" keretében.

2. Southampton az Angol Spitfire repülőgépgyár a célod!

3. Biggin Hill-t bombázd Hurricane-k a védői!

4. Alacsony rárepüléssel támadd „Middle Wallop" repülőterét, a nyugati 11-es csapat állomáshelye!

Ezek voltak a küldetések, sok sikert jó repülést mindenkinek!

Dreamer

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	83		
ZENE	79		A
JÁTSZHATÓSÁG	86		
Összesen:	91		

JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN!

Az 576 KByte 1991-ben is jobbnál jobb programokat kínál:



MÉG TÖBB SZIMULÁTOR



MÉG TÖBB AKCIÓ



MÉG TÖBB IZGALOM



MÉG TÖBB KALAND



MÉG TÖBB SPORT



MÉG TÖBB...

TOP LISTA

1990/december/B. Zs.

C–64		AMIGA	
1. TIME MACHINE	6. CASH'N GRAB	1. PIPE MANIA	6. KICK OFF 2
2. STREET ROD	7. RAINBOW ISLANDS	2. COLORIS	7. KLAX
3. STUNT CAR RACER	8. MYTH	3. PLOTTING	8. TURBO CUP
4. IMPOSSAMOLE	9. ROCKET RANGER	4. PRINCE OF PERSIA	9. TENNIS CUP
5. RICK DANGEROUS II	10. PROJECT FIRESTART	5. BUDOKAN	10. WINGS

REJTVÉNY/7

Beküldési határidő: JANUÁR 15.

Az e havi rejtvényünk egy TOTÓ. Három kérdésre három választ adunk. Megfejtőinknek a helyes válaszok betűjelét kell beküldeni (1, 2, X)

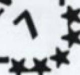
Ki a Willow című játék főszereplője?
1. Egy jóságos varázsló
2. Egy szépséges amazon
X. Egy kis törpe

Mely cég adta ki Cabal-t?
1. Ocean
2. Psygnosis
X. U. S. Gold

Milyen márkájú autónk van a Turbo Outrun nevű játékban?
1. Porsche
2. Ferrari
X. Lotus

5. szám helyes megfejtése: a két kakukktojás AFTER THE WAR és DRILLER mivel ez a két program a jövőben játszódik.

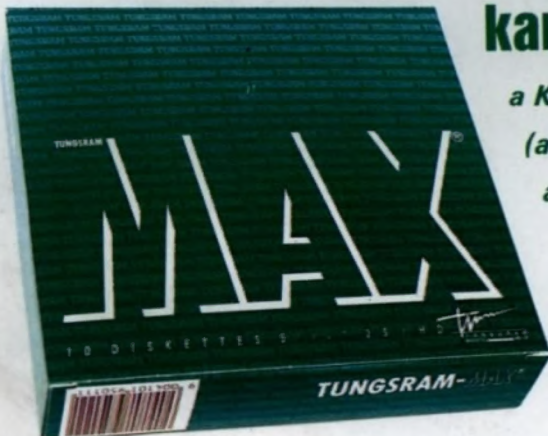
A helyes megfejtőink:
Bagi Ákos (Eger), Pál Attila (Budapest), Putz János (Budapest), Damas Péter (Győr), Benke Imre (Debrecen)



ÁRA: 79 Ft

input: MAX

Szeretettel várjuk a Három királyok karácsonyi vásáron



a Körcsarnok parkolójában
(a Budapest Sportcsarnok mellett)
a Novotrade Rt standján
november 30.
és december 23. között
naponta 10-től 19 óráig.

TUNGSRAM–MAX
mágneslemez

japán, amerikai alapanyagokból, amerikai technológiával, high tech berendezéseken készül.
Minden egyes mágneslemez hibamentességét a teljes felület számítógépes mérőrendszerrel végzett tesztelése garantálja.

TUNGSRAM
MAGNETIC MEDIA

A mágneslemezek 5,25" és 3,5" méretben, ezen belül DD valamint HD változatban folyamatosan kaphatók. Nagyobb tételű vásárlásnál árkedvezményt is adunk.

1340 Budapest, Váci út. 77.
Tel: 160-2233 • Fax: 160-0925 • Telex: 22-5058

output: maximum